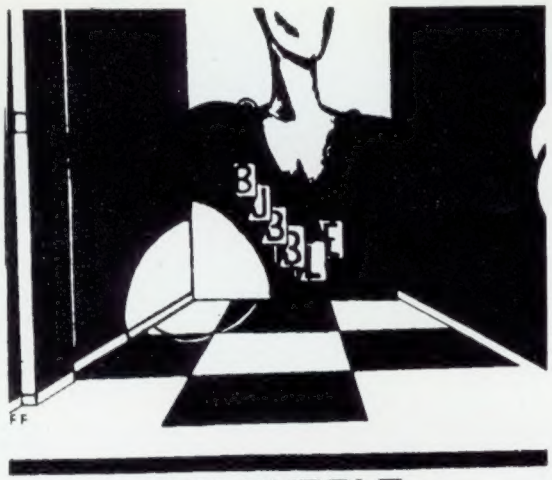
FUNDADA en mil novecientos setenta y cuatro

EL WENDIGO

AÑO 19 • PRIMAVERA

número 59

275 pts.

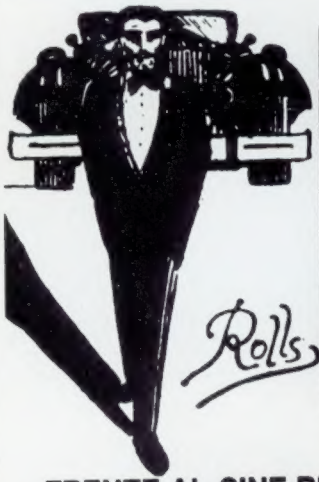


— PUB BUBBLE —

DISCO BAR

NEON

MARQUES DE URQUIJO. 27 - GIJON



ROLLS

Rolls

PUB

FRENTE AL CINE BRISAMAR - GIJON

C/. Los Evaristos, 9 - GIJON

Te encuadernamos libros, revistas, comics, etc.

Cimadevilla 33207 GIJON

Encuadernación especial en el acto para folios, etc.

Café San Xuan

SAN BERNARDO, 8

XIXON

LLIBROS D'ASTURIES VIEYOS Y MODERNOS - MAPES - REVISTES - FOTOCOPIES

alborá llibros

Pl. Romualdo Alvargonzalez, 2
XIXON - ASTURIES

Con subvención del
Iltre. Ayuntamiento de Gijón
y 70 suscripciones de la
Consejería de Educación,
Cultura y Deportes
del Principado de Asturias.

EL WENDIGO: G.A.I.R.N.I. Dirige: FAUSTINO RODRIGUEZ ARBESU. Diseño: ARTURO RODRIGUEZ. Corrección y traducción: SOFIA CARLOTA. Imprime: GRAFICAS CAREAGA, S.A. (Avilés/Salinas). Publicación Amateur. Depósito Legal: M-3.362/1977. SE ADMITEN COLABORACIONES. SUSCRIPCIONES: 1 año (4 números): 1.000 pts. 2 años (8 números): 2.000 pts. Transferencias: «El Wendigo» c/c 716.271 BANESTO-Urbana-Paseo Begoña. Dirígete a: Apdo. de Correos 461 - Gijón.

editorial

sumario

Editorial 3

El crepúsculo de los dioses
Faustino R. Arbesú y Florentino Flórez 4

La amenaza amarilla
Ramón Fermín Pérez 6

Los libros de la magia: Neil Gaiman, el último mago
Pedro Angosto Muñoz 8

Ken Parker, la saga de las últimas décadas
Faustino R. Arbesú y Florentino Flórez 10

Color y aventura en domingo: El color que nunca existió
Florentino Flórez 14

Timothy Truman: Comic Shaman
El Wendigo 32

Las torres de Hermann Huppen
El Wendigo 34

Frankenstein desencadenado
Norman Fernández 36

Mike Mignola, un toque de distinción
Jordi Juanmartí y Javier Riva 38

Omac: No future
Jordi Juanmartí y Javier Riva 40

Comentarios en voz alta 43

DIBUJAN

Gaspar Meana
«La ola con la que Carlos flipó»

Adolfo Buylla
«Superdotado»

Adolfo Buylla
«Yago Veloz»

PORTADA

Arturo Rodríguez
sobre dibujos de Milazzo y Mignola

CONTRAPORTADA

Arturo Rodríguez y Faustino R. Arbesú
sobre dibujo de Mazzucchelli

Nuevos horizontes

Lento, muy lento, sin prisa pero sin pausa, nuestro trabajo va abriendo nuevas puertas, nuevas perspectivas, y a través de ellas, vamos ampliando nuestro campo de acción e introduciendo este medio de expresión que amamos en otros lugares, en otras autonomías...

Ayer fueron las salas de exposiciones de La Coruña las que acogieron algunas de las exposiciones que habíamos montado para el Salón de Asturias.

Hoy es el Instituto nº 8 de Gijón el que nos ha encargado unas jornadas sobre cómic que tendrán tres días de duración —cuando esta revista llegué al mercado ya se habrán desarrollado—.

Mañana, será la Casa de la Juventud de Orense la que albergará nuestra exposición «Color y aventura en domingo».

Deseamos que estas actividades no sean únicas y cunda el ejemplo en otros centros, otras autonomías. Sería una forma de que nuestra insegura estabilidad económica se pudiera apuntalar. Aunque bien mirado, más deseamos que aumentara el número de suscripciones a nuestra revista. Este sí sería un buen sostén. ¡EN TUS MANOS ESTA LECTOR!

HAXTUR

COMICS: Nacionales y extranjeros
REEDICIONES
COLECCIONES COMPLETAS
POSTERS, NUMEROS
ATRASADOS, ETC.

LIBRERIA-COMICS
C/ Magnus Blikstad, 57
Tel. (98) 535 00 71
33207 GIJON

HORARIO:
Lunes a viernes:
10.30 a 1.30 y 5 a 8.30
Sábado: 10.30 a 1.30

El crepúsculo de los dioses

Falta de perspectiva

Resulta notablemente curioso, la falta de perspectiva que un autor posee a la hora de tener una visión más o menos crítica sobre las obras en las que ha participado. Es de todo buen aficionado al cine, conocida la predilección que siempre demostró JHON FORD hacia su film «El fugitivo», una de sus peores, por no escribir la peor, obras. Con bastante frecuencia, las vivencias a la hora de realizar una creación, suelen ser determinantes para su valoración por el artista/as que en ella ha intervenido.

Con el polémico Howard Chaykin ha ocurrido algo de esto en relación con uno de sus trabajos:Twilight. En Londres —1989— le entrevistamos cuando lo estaba realizando y de sus palabras dedujimos que nos íbamos a encontrar con una obra sobresaliente. Estas fueron «José dibujó la primera parte y con las páginas que me envió en un paquete, había una carta de mi editor que decía simplemente: «Howard, no te mereces esto», Andrew. Abrí el paquete y me encontré con el trabajo más elegante que nunca he visto. Obviamente había inspirado a José de alguna manera, no podía creer lo que estaba viendo. Es el mejor trabajo que ha hecho, es brillante. Cuando Bill Cane vió las páginas, sus palabras fueron «Ese hijo de puta...», el trabajo es increible.

Ha acabado la segunda parte y está trabajando en la tercera, que espera finalizar para el verano. Es una historia sobre la religión y el gobierno y cubre unos mil años: el trabajo es simplemente maravilloso, no se puede creer, es tan bueno...» (El Wendigo nº 49).

Hasta aquí sus palabras. Las nuestras a partir de éstas.

Faustino Rodríguez Arbesú

Sin ser una obra redonda, Twilight, el trabajo de Chaykin, García López y Oliff, tiene suficientes puntos de interés como para que, un año después de su publicación en España, escribamos sobre ella. Como en anteriores casos, Chaykin parece tener demasiadas cosas que contar como para tomarse el tiempo suficiente para hacerlo bien. Claro que, si los inmortales son imperfectos (muy imperfectos según se empeña en demostrar) ¿cómo no disculpar ciertas debilidades a los simples mortales?

Demasiado

Si ésta fuera una trilogía absolutamente equivocada posiblemente no estaría aquí escribiendo sobre ella. Pero los errores superan con mucho a los aciertos.¿Cuál es su atractivo entonces?. Algo que comienza a convertirse en marca de fábrica de Chaykin: su rareza.Este autor parece sentir una curiosa fascinación por los temas excesivos. El sexo o la violencia siempre han sido tratados por él con peculiar ferocidad. A esto hay que añadir que sus personajes «buenos» (por decirlo de alguna manera) se caracterizan por albergar una considerable carga de cinismo. Cualquier cosa puede ocurrir en sus historias. Y, habitualmente, todas a la vez. Ese es el problema.

Entiendo que la gracia de su trabajo consiste en ese bucear en los lados más oscuros de la humanidad, compensando esa negrura, no con una bondad meridional, sino con un humor muy irónico en los personajes positivos que, como ya he escrito, suele rozar el cinismo. Tenemos así una visión nada maniquea, no sólo por el poco corriente tratamiento de los «buenos», sino porque tampoco los «malos» son convencionales. Uno puede sentir la simpatia de Chaykin hacia estos personajes. Y es casi contagiosa. Hay cierta grandeza patética en sus actos y en sus derrotas. Especialmente en esta obra.

Por otro lado, no es nada despreciable su idea de presentar la Historia como una sarta de mentiras, como una gran broma escrita en función de quien ocupa el poder.

Desgraciadamente, no basta con ser corrosivo. Y las ideas deben disponerse en una narración que funcione, con personajes creibles y el ritmo adecuado. Y no todo esto se encuentra en «Twilight». Más bien al contrario.

Posiblemente el personaje mejor cuidado es el narrador: Homero Glint. Su ironía puntea todos los momentos de la historia, está lo suficientemente lleno de matices, y sobre todo, Chaykin se toma un tiempo en presentárnoslo.

No ocurre así con el resto. De la misma forma en que una frase puede definir a una persona en una novela, o que un gesto dota de humanidad a un secundario en una película, el problema a la hora de desarrollar a un personaje no es tanto tenerlo siempre presente en la página o hacerle hablar grandes parrafadas. Los tebeos están llenos de casos similares que contienen figuras vacías. La cuestión es dar con los elementos verbales, narrativos (gestualidad, vestuario, etc.) que dinamicen, que hagan «real» al personaje.

La fortuna de los autores es dispar, en este sentido. Curiosamente, las mujeres, Brenda y Karel, salen mejor paradas que los carácteres masculinos. En el caso de los hermanos Starker, la situación es más confusa, siendo más salvable John, especialmente en el segundo volumen, donde podemos, más o menos, llegar a creérnoslo.

En cuanto a Tommy Tomorrow, tiene sus momentos, pero apenas pasa de ser un patán cósmico.

Los errores en cuanto al desarrollo de la psicología de los personajes corren paralelos, surgen de la propia estructura narrativa.

En esta farsa cósmica, la sensación que se tiene es de pérdida. Como si Chaykin quisiera contarnos tantas cosas sobre el significado de la inmortalidad, la debilidad de las pasiones humanas, la banalidad de las diferencias raciales, el amor divino y humano y que se yo qué, que al final todo queda apenas apuntado y en absoluto desarrollado.

Y ese no es el menor de los problemas. Lo que ocurre también es que el autor consigue momentos fascinantes en su trabajo, momentos de gran humanidad, porque, en realidad, yo si creo que tiene cosas que decir.

Y lo que esos puntos narrativos álgidos consiguen, es que nuestra frustración sea aún mayor, al ver lo mal que remata, dejándonos con la miel en los labios.

Ejemplos de estos sabrosos fragmentos serían el primer encuentro con los matusaloides, el ataque a la flota de Karel, el fusilamiento de los suicidas por parte de John Starker, o cada vez (más o menos) que Brenda entra en escena.

Pero frente a esto ¿qué tenemos? Tramas en paralelo que son ininteligibles (la relación de los Starker con el resto de la historia), la terrible verborrea que caracteriza a Chaykin, y un final que más que un climax es un desastre, por inoperante, decepcionante y confuso

Poco

al lado. ¿Cómo funciona el trabajo de García López y Oliff? Hacen lo que pueden por evitar el desastre, pero como le ocurría a Rude con Gibbson —los mejores del mundo—, acaban contagiándose de los errores de la estructura narrativa.

Naturalmente, García López mantiene algunas de las virtudes que le hicieron acreedor a un premio HAXTUR en 1990. Sus dibujos siguen teniendo esa fuerza que caracteriza a los grandes. Especialmente cuando muestra a los personajes en planos largos. Pocos como él, dibujan los cuerpos con tanta naturalidad. Consigue como siempre esta extraña mezcla de tensión y elegancia. Personalmente, opino que es más difícil lograr esta sensación, cuando la escena no muestra un movimiento brusco o una conversación. Es en esos instantes de reposo cuando podemos apreciar la valía del dibujante. Y cuando es más fácil observar resultados envarados o torpes (esto les ocurre a muchos de los grandes. Pienso en Starlin, Eisner,...).

Florentino Flórez

Evidentemente, como ya se ha subrayado repetidamente en esta revista, algunos de los mejores dibujantes de historietas no son grandes dibujantes en el sentido convencional (Simonson). Pero es que García López une a esa fuerza de su lápiz, una sabiduría en la puesta en escena que quita el hipo.

Lamentablemente, en esta historia no llega a la altura de sus anteriores trabajos. Le ocurre como al guión: grandes dibujos brillan entre un montón de páginas enmarañadas, excesivamente recargadas de detalles.

Como si la sopa de bocadillos y textos de apoyo no fuera suficiente, sus páginas adoptan en ocasiones aspecto «Chaykiano» (si se me permite la expresión) lo cual, supongo, es lógico. Las viñetas se solapan, se apegotonan los textos y García López lo llena todo de detallitos. Para rematar el pastel Oliff se complace en rellenarlo todo de muchos más colorines de los que habitualmente caracterizan su trabajo.

Todo esto resulta bastante triste porque como ya comentaba respecto al guión, hay esfuerzos realmente notables en cuanto al diseño de los ambientes, vestuario, máquinas y personajes, casi borrados por el confuso tono general que, entiendo, apaga el interés del lector por seguir la narración con la suficiente atención.

Sólo resta desearles más suerte la próxima vez.

La amenaza amarilla

En algún artículo hablaba de mi afición a escribir sobre cosas que de alguna manera me habían sorprendido, Kamui pertenece sin duda a este apartado. Mi primera intención, tras leer el nº 1 de Kamui, era la de escribir un artículo bastante apocalíptico sobre las «maldades» del cómic japonés, sin embargo, una vez «metido en harina» debo confesar que me he encontrado con un tebeo que, quizás no resulte entusiasmante, pero sí interesante, curioso y, sobre todo, diametralmente opuesto a lo que yo esperaba. Eso sí, Kamui es un tebeo japonés y, además, de ninjas, eso —como se verá— crea carácter.

El primer número de Kamui —capaz de amilanar al más bragado— no es más que una larguísima e incomprensible pelea. Unos desalmados atacan y violan a una pobre pescadora, ésta que hasta el momento ha soportado todo tipo de sevicias de sus agresores se metamorforsea de pronto en una verdadera furia y comienza a repartir estopa que da gusto, ¡se trata de una ninja un tanto «oxidada» por la falta de uso!, lo malo es que sus libinidosos atacantes también lo son y en consecuencia, en lugar de morirse de una vez como todo hijo de vecino, se pasan 30 o 40 páginas pegando saltos y transformándose en las cosas más inverosímiles. Cuando el lectir ya está a punto de desfallecer —los interesados siguen frescos como rosas— aparece Kamui —que también es ninja, sí señor— y pone las cosas en su sitio. Cuando uno espera que entre Kamui y la ninja pescadora va a haber, por eso del agradecimiento, unas cuantas páginas de abrazos y revolcones resulta que la muy pécora trata también de matarlo, así que más saltos, más transformaciones, más cosas incomprensibles y.. fin. Tras todo esto, servido por unos dibujos bastante feos y confusos, el embrutecido lector occidental queda desfallecido y sin más ganas de continuar su iniciación en los misterios de Oriente.

Un cómic «transformista»

Sin embargo, si tiene valor, pero que mucho valor, para adentrarse en el segundo tomo se encontrará con que aquéllo, que indudablemente puede gustarle o no, da un giro de 180 grados y se transforma en una especie de cómic «neorrealista» que presta inusual atención a todos los aspectos de la vida cotidiana en una pequeña comunidad de pescadores del Japón Medieval. Sanpei Shirato —autor de este cómic— dedica páginas y más páginas a describir cosas tan cotidianas como la fabricación de un anzuelo, la pesca diaria, o las mismas tradiciones culinarias de este pueblo. Es éste naturismo costumbrista el que confiere originalidad a este cómic y le proporciona su mayor atractivo.

En el segundo tomo Kamui salva a un hombre perseguido por los soldados de un señor feudal —ha mutilado a su caballo favorito— y más tarde monta en una barca, naufraga y va a parar a una pequeña aldea de pescadores donde vive el fugitivo quien, no sólo le salva la vida, sino que le acoge como un hijo. El problema es que nuestro rústico pescador tiene, además de una abundante prole, una joven y bella esposa a la que ya conocemos; se trata de la ninja salvada por Kamui en el primer volumen, cada vez más convencida de que éste es un asesino a sueldo que quiere matarla. A partir de aquí toda la historia girará alrededor de las relaciones de Kamui con esta familia —la hija mayor, apenas adolescente, se enamora de él; los más pequeños le ven como un ídolo; el padre le considera un buen partido y la madre pasa el día maquinando formas de deshacerse de él— y la vida cotidiana de los pescadores. Por supuesto toda esa cotidianidad —la pesca, los paseos de Kamui con la hija mayor, las bromas ante la primera menstruación de ésta, etc.— se ve trufada por momentos de acción. La ninja no cesa en sus intentos de cargarse a Kamui, lo que da lugar a páginas y más páginas de peleas incomprensibles, y la venganza del señor feudal alcanza a su esposo que es capturado, torturado y condenado a morir en la cruz. Lo malo es que todo esto, que debería ser el gancho comercial, se hace interminable, al menos para el lector occidental no iniciado en las técnicas del Kawarimi. Quizás se deba a que los ninjas son gente que corre mucho y por eso estas secuencias, larguísimas, se resuelven a base de manchones y líneas cinéticas, resultando francamente difícil hacerse una idea cabal de lo que pasa.

Una parte que funciona

Rescatando en extremis el pescador, más o menos formalizado el noviazgo de Kamui y bastante aligeradas las ansias asesinas de la madre de la novia, parece que vamos a tener una larga etapa de tranquilidad pero pronto surge un nuevo problema: una plaga de tiburones está a punto de terminar con el único medio de subsistencia de estas humildes gentes. Los pescadores llaman en su auxilio a los Watarishu, nómadas que viven del exterminio de los tiburones, esto da lugar a la parte más afortunada de la serie pues si hasta el momento acción y costumbrismo eran dos mundos que iban cada uno por su lado, aquí se funden bastante bien. Las escenas del ataque de los tiburones a los pescadores o la matanza de éstos por los Watarishu, están resueltos con buen ritmo y una notable belleza plástica. A destacar esta última secuencia, de una crueldad infrecuente en el cómic occidental; los Watarishu, al llegar al poblado, piden a los aldeanos que les den cuanto perro encuentrem, más tarde vemos que es para usarlos como cebo, cuando el tiburón salta para agarrar al perro cae sobre él una lluvia de estacazos, hachazos, flechazos y cuanto instrumento punzante se le ocurra al lector. Nada tiene de particular, que al cabo de unos pocos días, ya no queden por estos parajes ni perros ni tiburones.

Más tarde nos enteramos de que estos Watarishu son también ninjas renegados —como se ve abundan más que los parados en la España de los 90— que se dedican a ayudar a sus colegas en apuros pues, por lo visto, los ninjas que se acogen a la jubilación anticipada están siempre pendientes de que sus colegas en activo vengan a matarlos. Claro que, para complicar un poco más las cosas, su jefe es un traidor y esto dará lugar a la tragedia y a uno de los finales más burros de la historia del cómic. No se lo cuento porque estaría feo, pero les advierto que lo del perro no es nada comparado con esto.

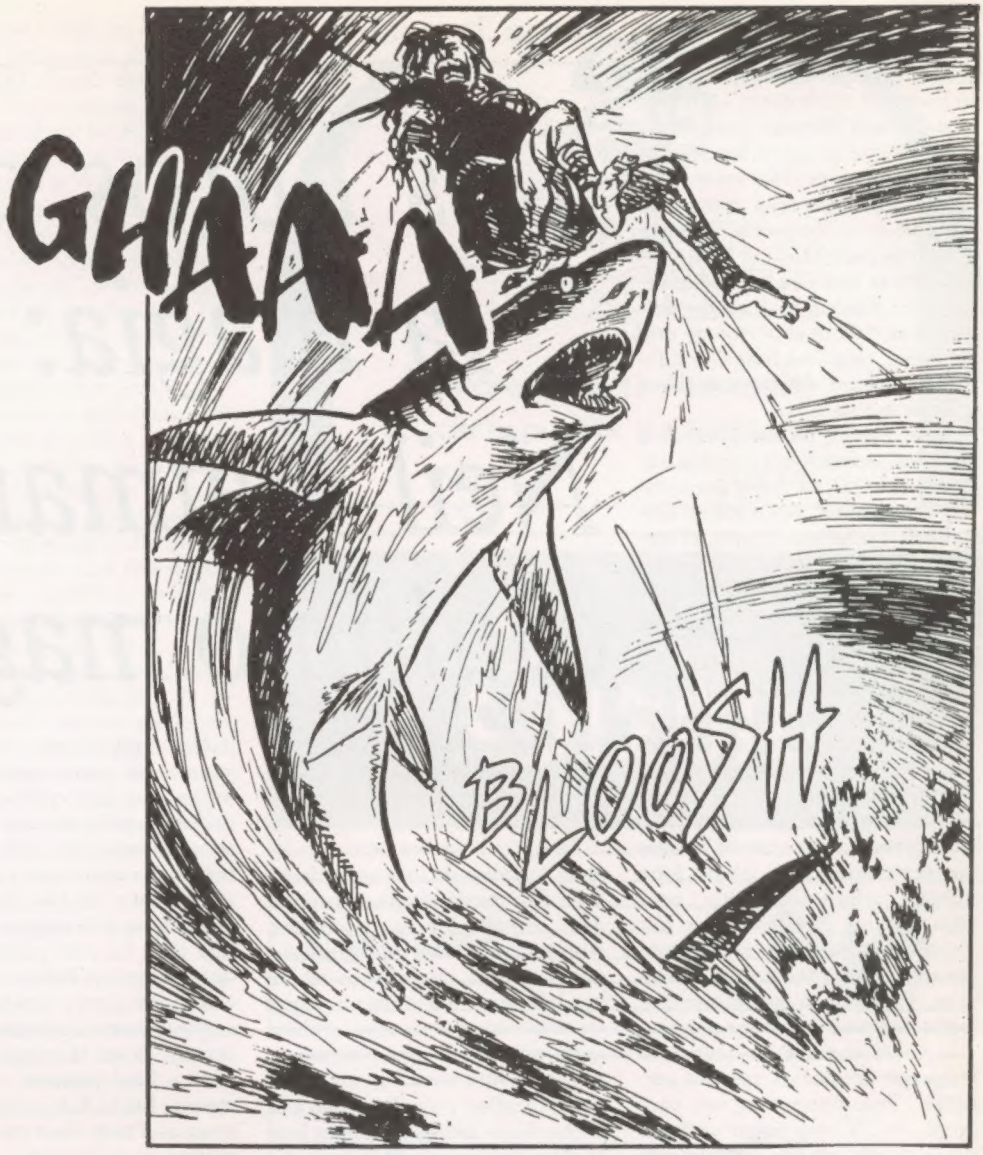
Algo se salva...

Ciñéndose al aspecto gráfico, el dibujo de Sanpei Shirato y sus ayudantes, que a primera vista resulta sucio y bastante feo, no está exento de atractivos; algunas páginas como las de la pesca, la lucha con los tiburones o aquéllas protagonizadas por animales para «ilustrar» ciertos aspectos de las «técnicas ninjas» —y en general todas las de tipo costumbrista— resultan muy atractivas, transmitiendo muy bien el color local y el carácter de los personajes, especialmente los secundarios. Soldados, pescadores, mujerucas del pueblo, etc., están mucho más conseguidos, resultan mucho más vitales y creíbles que el propio Kamui, demasiado blando y esterotipado, demasiado con pinta de «mocín» de tebeo antiguo. Resulta curioso cómo, en un tebeo absolutamente alejado de la estética «Hediana», su protagonista sí se encuentra bastante inmerso en ella, pero éste parece ser uno de los rasgos definitorios del tebeo japonés: el aspecto demasiado estilizado, casi aniñado, de sus protagonistas.

... menos las escenas de acción que son muchas

Todo se vuelve mucho más sucio y confuso en las escenas de acción, como ya dije los ninjas son gente muy veloz y, por tanto, en sus peleas se ve poco más que manchas y rayones que indican movimiento. No es que la idea en sí esté mal, pero los resultados son muy confusos y al extenderse páginas y más páginas —no hay que perder de vista que estamos ante un tebeo japonés— acaban aburriendo al más plantado.

Este es el principal problema que encuentro a la comercialidad del cómic japonés, la forma tan abrumadora de alargar las situaciones. Los japoneses son los únicos capaces de dedicar medio tebeo —fácil 30 ó 40 páginas— a mostrarnos cómo folla una pareja y el otro medio a enseñarnos cómo se lava los dientes... sin que se trate, estrictamente, de un cómic pornográfico o de un anuncio de «Colgate-Palmolive». Supongo que si esto es así será por la muy sencilla y humana razón de que así les gusta a los japos, pero a la hora de convertirse fuera de sus fronteras en ese ¡¡BOOM!! comercial que nos quieren vender me parece un escollo casi insalvable.



Las cosas se complican doblemente en el caso de Kamui por ser éste un cómic muy alejado, tanto en su estética como en su asunto, de lo que el lector considera paradigmas del tebeo japonés; cosas como Akira o los televisivos Caballeros del Zodiaco, es decir, muchas explosiones y un dibujo absolutamente limpio. Aquí el dibujo remite más a series como Dilan Dog que a dicho modelo y, en cuanto a la tortas, hay bastantes —seguramente demasiadas— pero también hay 6 ó 7 páginas dedicadas a un señor que fabrica un anzuelo, con eso pueden hacerse una idea.

Me da la impresión de que por eso el ¡BOOM! del cómic japonés es un globo fácilmente pinchable, pero no por eso Kamui deja de ser un cómic interesante, que seguramente pasará desapercibido, ignorado por unos porque la gente no tiene cara de Heidi y arrojado por otros al cesto de los horrores sin pasar de la primera entrega por lo repulsiva que es —ver editorial de EL WENDIGO nº 58—. Sería una pena que tal cosa ocurriese, pues Kamui me parece, lo mejor que nos ha llegado del País del Sol Naciente.

Ramón Fermín Pérez

JOYERIA
Santos Villa
AVDA. FDEZ. LADREDA, 35 ☎ 39 16 13
GIJON-8

Los libros de la magia: Neil Gaiman, el último mago

Cuando un personaje famoso escribe un artículo sobre los comics de superhéroes que leía en su juventud, suele decir: «A mi me gustaba más Batman que Superman, ya que yo podía llegar a ser como Batman, pero los superpoderes de Superman eran demasiado fantásticos...». Yo podría decir que —incluso para Michael Keaton— también es bastante imposible llegar a ser Batman. Si a mi me preguntaran cuál es el personaje más verosimil, elegiría a John Constantine, Hellblazer. Al menos es al que yo más me parezco.

Desde luego, no me atrevería a saltar de una azotea a otra agarrado al cable del batarang pero, como Constantine, he estudiado esoterismo. Dicho sea de paso, el esoterismo no debe confundirse con los fenómenos parapsicológicos o la brujería. El esoterismo son enseñanzas antiquísimas sobre el origen, la naturaleza, y el sentido de los Dioses, el Universo y el Hombre, que sólo son transmitidas de maestro a discípulo (de ahí el nombre: esotérico = secreto) y que el hombre busca para aumentar su sabiduría y alcanzar la iluminación. Tengo unos cuantos amigos tan «extraños» como los de John aunque, afortunadamente para ellos, no los inmuscuyo en mis asuntos, y así luego no me veo perseguido por sus vengativos fantasmas. También yo conozco sectas, logias y arcanos cultos que plantean conquistar el mundo —¡como los tenga que detener yo, estamos perdidos!. Pero tranquilos, van para largo...—. Y —si tengo un buen día— puedo ser tan genialmente irónico como él. Pero hay algo más: John y yo creemos en la magia.

¡Ya, ya sé lo que estáis pensando! Duendes y dragones, hechiceros y magos actualmente han quedado relegados a los cuentos de hadas que ya ni siquiera los niños conocen. Pero el hombre aún necesita de la fantasía, y quizás por eso nos vemos impulsados cada vez más a comprar unos comics donde se han refugiado los que fueron nuestros compañeros de juegos de la infancia.

Mas, pese a quien pese, no sólo en el universo de los comics Marvel y DC queda magia y fantasía. Aún, escondidos en pirámides, templos orientales, antiguos bosques nórdicos, lamasterios del Tíbet, laboratorios alquímicos, logias secretas, reservas de tribus y libros «para niños», la magia y los magos perviven entre nosotros, nos acompañan, vigilan y ayudan como han hecho desde siempre y harán hasta el fin de los tiempos. Y entre los charlatanes y aprovechados, gurús prefabricados y videntes automáticos que pululan los ambientes ocultistas de fines de milenio, aún quedan grandes magos. Yo conozco a uno de ellos: «se hace llamar» Neil Gaiman.

Neil también cree en la magia, y para los pocos «aprendices de brujo» que áun quedamos y que disfrutamos la fantasía de los comics, Gaiman ha creado una de las más bellas expresiones de la tradición arcana de las últimas eras: «Los libros de la magia». Esta erudita obra ha sido publicada hace unos meses por Ediciones Zinco, y consta de cuatro tomos prestigio exquisitamente ilustrados por John Bolton, Scott Hampton, Charles Vess y Paul Johnson, respectivamente. En U.S.A. acaba de aparecer el Trade Paperback que los reedita. Y puedo decir —para mayor honra de DC Comics y Ediciones Zinco— que es uno de los comics que más me ha gustado —si no el que más— y más a gusto he leído (y he leído muchos). Lo que no puedo dudar es que es el cómic mejor escrito que he leído. El escrito y dibujado con más cariño. Y no piense el lector que soy yo un apasionado fan de Mr. Gaiman, su trabajo en Sandman me parece de los más normalito; personal y original (aunque, bien pensado, últimamente cada vez le encuentro más atractivos...). Pero para esta tetralogía Neil parece haber sido inspirado por la mismísima reina de las hadas, ¡o eso o que ha vendido su alma al diablo!

¿PERDÓN?
NOSOTROS TENEMOS UN CAMBIO ROJO, LAS ESTRELLAS Y GALAXIAS SE ALEJAN, EL UNIVERSO SE EXPANDE.
AHORA, EL UNIVERSO TERMINA, Y TÚ VES UN CAMBIO AZUL, CUANDO TODO REGRESA AL CENTRO.
CAMBIO ÍNDIGO.

La serie fue concebida como un Quién es quién de los seres mágicos del Universo DC. El motor de la historia es Tim Hunter, un niño inglés que puede llegar a convertirse en el mayor mago de nuestra era. Así que la que Constantine llama «Brigada Gabardina» (por usar todos esta prenda: Fantasma Extraño, Doctor Oculto, Mister E y el propio Constantine) deben enseñarle lo que es la magia para que Tim pueda elegir seguir o no ese camino. Así, mientras Tim recorre su predestinado camino iniciático, nosotros podremos conocer a todos los magos, demonios, monstruos, fantasmas, cultos y demás fauna fantástica que puebla el Universo DC. Deadman, Demon, Zatanna, Zatara, Doctor Fate, Espectro, etc. aparecerán en unas versiones nuevas y mejores que nunca que tardarán mucho tiempo en ser superadas. Gaiman pone un «Orden Natural» en un caos sobrenatural formado por personajes creados a lo largo de más de cincuenta años.

El periplo se inicia en «El laberinto invisible», con el enigmático Fantasma Extraño mostrando a Tim el pasado de la magia, desde la creación hasta nuestros días, con breves paradas en la Atlantis de Arion y el Camelot de Merlin. Al igual que a Tim (que se marea por la velocidad con la que adquiere conocimientos al escrutar los Anales Akáshicos, dimensión en la que se conserva toda la Historia del Universo), a mi me hubiera gustado que Neil se hubiera recreado más en los tiempos en los que reinaba la magia: Oriente, Grecia, Egipto, Bretaña, América indígena, Israel, etc. Pero no podría haber aprovechado mejor el espacio, y en éste como en los otros capítulos cada frase encierra una sabiduría atemporal sobre la que reflexionar.

Sólo «El mundo de las sombras» (segundo libro), por ejemplo, es todo un tratado de filosofía transcendental sobre el sentido de la magia en nuestras vidas, sobre lo que es entrar en un mundo que está a un paso del nuestro y sobre lo que puede pasar si damos ese paso. ¡Y todo esto explicado por John Constantine (que Gaiman recupera en el apogeo de su ironía y cinismo, y no como el amargado en que Delano había convertido a la sensacional creación de Moore) mientras que trata de ligar infructuosamente con las azafatas de avión! Con

razón le llaman en la profesión «El mago que ríe». Un tomo repleto de un «humor inglés» exquisito e hilarante. Especialmente genial el chiste sobre el esotérico final de la saga «American Gothic». ¡Y no olvidéis leer la página dos de cubiertas! El avión los conduce a los U.S.A., donde residen los principales magos actuales ¡y sus terribles némesis! ¡Por poco logrará Timothy escapar de los siniestros acólitos de la Llama Fría!

El siguiente tomo se supone que debería conducir a Tim a las dimensiones paralelas del Universo DC; pero Gaiman aglutina éstas en las páginas finales y dedica el espacio a escribir un precioso cuento de hadas: «La tierra del crepúsculo de verano». En él, Doctor Oculto (y su «ánima» Rosa) guían a Tim hasta Faerie, el reino de las hadas. Resuelven acertijos, visitan la tumba del rey Arturo bajo la colina, casi sirven de cena a la malvada bruja Baba Yaga (magistral la conversación con la liebre y el puercoespín) y por poco quedan atrapados allí por toda la eternidad debido a las intrigas de Titania, la reina de las hadas. Esta visión de Faerie debe mucho a Andrew Lang, a quien al final de la obra le agradece entre otros el que le mostrará por primera vez la magia. «The red Fairy book» de Lang ha inspirado obras de otros grandes magos, como la de mi idolatrado J.R.R. Tolkien o la de su condiscípulo C.S. Lewis, a quien también nombra Gaiman. Es una lástima que Vess andase algo apretado de tiempo y tuviese que pedir ayuda a unos amigos muy poco mágicos. Un resultado un poco flojo, pero que el guión compensa.

«El camino a ninguna parte» nos muestra el futuro de la magia en el Universo DC. Cogido del brazo del invidente y desiquilibrado Mr. E, Tim aprenderá por las duras los peligros de la Magia y el Poder, y una vez perdido en el Fin del Tiempo, sólo la Muerte lo podrá salvar. Conviene aclarar que los personajes del Castillo del Fin del Mundo son los arquetipos de los Arcanos Mayores del Tarot. ¿Escogerá Tim seguir el camino de la magia? Bueno, creo que es lo único que no voy a revelar sobre estos comics.

Pero quizás ya os hayáis dado cuenta de dónde radica el mágico encanto de esta obra: No habla de la magia en el Universo DC, ¡habla de la magia en nuestro mundo! Y pocas veces se ha hecho de manera tan acertada. Los libros están repletos de esotéricos símbolos, pruebas iniciáticas, claves mistéricas, puertas al más allá...

No podremos conducir el batmóvil, pero Tim y cualquiera de nosotros podemos recorrer las dimensiones: del infierno al plano astral, de Faerie al Nirvana. Sólo necesitamos creer. En la hora de mayor necesidad Arturo volverá. Por él lucharemos por alcanzar el Santo Grial, junto con él alcanzaremos Avalon... La reina nos ha dado la Llave, nosotros debemos encontrar la Puerta.

Gracias Neil Gaiman por embellecer, conservar y transmitir la tradición. Gracias por decirnos que existe la Magia y dónde encontrarla. Como si fuera un nuevo Zatara, para mi siempre será «Elin Magian». ¡Y tú, Chico! ¿Crees en la magia...?

Pedro Angosto Muñoz

ABRE TUS OJOS, CHICO. DIME QUÉ VES. ¡DÍMELO!
NO LO SÉ. ES TAN EXTRAÑO... TODO EL ESPACIO VIENE HACIA NOSOTROS. LAS ESTRELLAS CAEN. Y LAS LUCES SE APAGAN.
Y TODO ES DE UN COLOR MUY RARO.

CAFE TRISQUEL
pedro duro, 12 • 5343830
carta puebla, 8 • 5224250
xixón uvieu

Gijon
Capua,8 Gijon

Bar Busgosu
ENRIQUE MARTINEZ. 6

CENTRO DISC - JOCKEYS
DISCOS • CASSETTES • COMPACT-DISC
IMPORTACIONES EXCLUSIVAS
PARA DISCOTECAS
DETALL: Plaza San Miguel, 11 y San Agustín, 3
ALMACENES: Muralla, 5 - bajos 33202 GIJON

Ken Parker, la saga de las últimas décadas

Existen unas pocas colecciones de tebeos —Ken Parker es una de ellas— de las que estaremos por siempre agradecidos, al habernos devuelto la práctica habitual de la lectura de comics. Hábito que habíamos abandonado merced a la «intelectualización» que sufrió este medio de expresión a mediados los años setenta, que dio origen a la «política de autor» de tan nefastas consecuencias; primero para el cinematógrafo y a renglón seguido en el cómic.

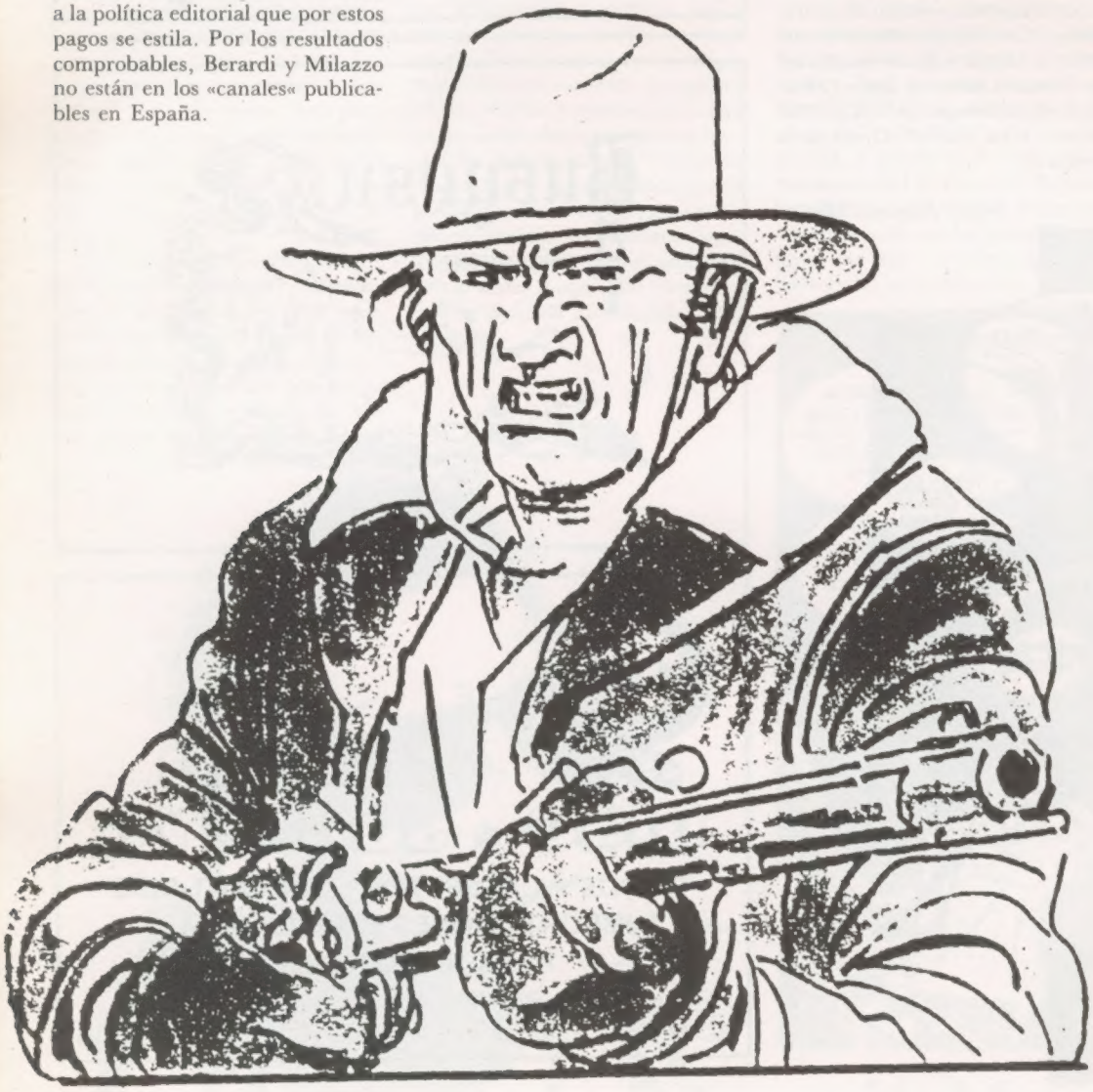
Efectos que algunos críticos y directores de revistas aún no han reconocido por lo cual siguen sin enterarse de lo que ha ocurrido en las últimas décadas a su alrededor, permaneciendo anclados en conceptos caducos propios de épocas pretéritas, y de la demagogia izquierdista —cafetera que por entonces tanto se llevaba entre la progresía— intelectualoide.

El mejor western jamás impreso en viñetas

En repetidas ocasiones hemos discrepado —y seguiremos haciéndolo— con estas teorías que se empecinan en convencer al lector de que el mejor cómic que se realiza hoy en el mundo se crea en la Europa Continental. Estamos persuadidos de que USA y el Reino Unido tiene mucho que decir en esta cuestión. Sin embargo, no albergamos dudas al afirmar que en Europa, en Italia, se ha hecho y continúa haciéndose la mejor serie-western que jamás se ha impreso en viñetas. Saga que tiene los nombres propios de Giancarlo Berardi, Ivo Milazzo y Ken Parker.

No es ésta la primera vez que publicamos trabajos sobre este tema, supongo que tampoco será la última. En la primera incursión —EL WENDIGO nº 29/1984— ya apuntábamos valores que la hacían imprescindible, y también algunos de sus defectos. Hoy, con más elementos de juicio comentaremos más detenidamente este bella obra.

A realizar este trabajo nos ha movido, el hecho de que la mayor parte de esta obra permanezca inédita en nuestro país —se han publicado en Italia unos 50 álbumes y tan solo 16 en España— debido a la política editorial que por estos pagos se estila. Por los resultados comprobables, Berardi y Milazzo no están en los «canales« publicables en España.



Sensibilidad, pasión, humanismo y amor

Cuando se han leído unas cuantas historias de Ken Parker se llega a la conclusión de que lo de menos es el género en donde se desarrollan. Lo que verdaderamente tiene importancia son las relaciones entre los seres vivos que las pueblan al ser esta saga de vivencias —intemporales e inespaciales—, por haber sido creados sus personajes y las situaciones en las que se mueven, con todo el amor y el cariño de que es capaz un humanista de la categoría del excepcional guionista que es Giancarlo Berardi. Particularmente, en otro tono de historias, Berardi nos recuerda a nuestro Carlos Giménez. Ambos originan y transmiten al lector, todo el amor, pasión y ternura que se puede imprimir en una hoja de papel en blanco. Por ello sus historias conmueven y apasionan, al haber sido creados en armoniosa conjunción de sentimientos e inteligencia, aderezados con profundos conocimientos del lenguaje y sin olvidar esa buena dosis de humanismo social que se rastrea en casi todas sus historias. Por ello son imperecederos en el tiempo.

Ken Parker: una disculpa

Ken Parker como personaje es tan solo una disculpa para, a través de su mirada, de su vagar, de sus vivencias, poder mostrar un extenso mosaico de personajes secundarios/principales, junto con acontecimientos peculiares de fundamental incidencia en el desarrollo histórico, con los que el autor compone su personal visión del progreso político, social y humano de una transcendental etapa de los USA.

Narrados unas veces en presente, otras en flash back, asistimos con emoción y con interés, al desarrollo de historias que configuraron los pilares sobre los que se asentó, para bien o para mal. la moderna civilización occidental. Las guerras fraticidas, el espolio de los vencidos, el racismo, los inmorales entramados económicos de la política, las despiadas y deshumanizadas luchas por el poder, el amor, la ternura, la sensibilidad de algunos humanos, la defensa de la vida, de la naturaleza, el feminismo, la ecología, la cultura popular, la devastadora demagogia ideológica; son algunos de los muchos y distintos temas que sutilmente Berardi introduce en la aventurera vida de Ken Parker, sirviéndose siempre como base de una bella y amena historia.

Para lograr su objetivo, generalmente, Berardi se vale de la creación de unos personajes muy variados y a veces insólitos, capaces son

su ternura y vivencias de hacernos recapacitar sobre algunos de los muchos males que azotan a la civilización moderna.

• Una cierva: Las crías.

• Una osa y sus oseznos: «Chemako».

• Una niña negra esclava, que se transforma en mujer a la vez que su país, sobre el papel, anula la esclavitud: «Adha».

• Una cabaretera que se descubre a sí mismo al dar vida a «Ofelia» en un teatro ambulante: «Un príncipe para Norma».

• Un castor: «La luna de las magnolias en flor».

• Un descendiente de indios en el Senado: «Donehogawa».

• Un asesino a sueldo: «Homicidio en Washington».

• Un indio que rapta y hace su mujer a la esposa de un capitán del ejército: «Chemako».

Estos y otros muchos personajes que pueblan algunas d las páginas de cada álbum son los verdaderos rotagonistas de la serie, o cuando menos, en torno a ellos giran esas vivencias preñadas de momentos profundamente dramáticos, de gran tensión sensitiva, de innegable ternura, o de sublime composición.

Practicamente no existe historia en la que no aparezca una escena que contenga las características señaladas.

Dramatismo y denuncia:

• Exposición en el Senado de la defensa de la raza india por parte de Donehoganwa y Ken Parker. Contada, practicamente, en un plano —gran plano general— con un magnífico «picado».

Dramatismo, ternura y reproche:

• La muerte de una osa por Ken Parker, para defender a unos pequeños indios. Lo injusto del hecho queda muy subrayado. La sensibilidad de Berardi le lleva a huir del final tópico que saldaría la escena con la muerte de la osa y la marcha de Ken Parker con los niños salvados. Berardi la prolonga con tres planos, con los que magistramente nos muestra en primer término la cabeza de la osa abatida, el osezno acercándose al cuerpo sin vida de su madre y finalmente a éste lamiéndole el hocico.

Dramatismo y amor:

• «Adha» y su madre huyen de la plantación en que son esclavas. Al verse alcanzadas por una jauría de perros, la madre, voluntariamente se entrega a las fauces de los cenes para que la destrocen y con ello dar tiempo a «Adha» para que pueda llegar al ansiado pantano que borrará su rastro.

Sensibilidad, ternura y pasión:

• «Adha» descubre que el «masa» blanco es su padre. Aquel padre por el que preguntaba sin obtener respuesta. En su ingenuidad trata por todos los medios a su alcance de hacerse notar por él, de llamar su atención.

Interminable resultaría enumerar todas aquellas escenas de esta saga, en las que los sentimientos y las pasiones están a flor de piel. Basten estos ejemplos como muestra.

Una obra maestra

Dios duerme
en las piedras.
Respira
en las plantas
Sueña
en los animales.
Despierta
en el hombre.

Con este poema indio, curiosamente escrito en castellano en el original, da comienzo uno de los álbumes más hermosos y poéticos que se han impreso jamás en viñetas: EL RESPIRO Y EL SUEÑO.

Este álbum formado por cuatro historias, cada una de las cuales se corresponde con una estación climatológica, es una de las mejores muestras que se pueden presentar a aquellos que desprecian el cómic como medio de expresión y como arte, para tratar de hacerles recapacitar sobre el tremendo error e injusticia que están cometiendo, por ignorancia, con este medio de expresión, y con él, uno de los más grandes atropellos culturales de este siglo que fenece.

Cuando en una misma creación se aúnan amor, ternura, dramatismo, sensibilidad, inteligencia y conocimientos y capacidad narrativa, el resultado no puede ser otro que una obra MAESTRA. La convivencia y el respeto por la vida que protagoniza Ken Parker, son los cimientos que soportan el entramado de las cuatro historias, de las cuales la primera es la más bella y poética. Virtudes que sólo son trasgedidas en situaciones de extrema necesidad, en la que el hombre se ve forzado a matar para sobrevivir.

Este álbum, que fue publicado por Norma incompleto —le faltó una historia— es una joya que muestra de forma evidente la capacidad de seducción, poética y narrativa que, por sí sola, puede aglutinar la imagen desnuda, sin aditivos, sin palabras.

Homenaje a Norma Jean

«Un príncipe para Norma, es un álbum especial de Ken Parker, de 124 páginas, en el que se narra de forma extremadamente singular una adaptación al cómic hecha por Berardi, de la obra de Shakespeare «Hamlet», dentro de un relato del citado héroe que presenta la nota novedosa de que el personaje central femenino es nada más y nada menos que Norma Jean Baker (Marylin Monroe).

Si el homenaje a Norma Jean y la adaptación de Hamlet al cómic representa singularidades merecedoras de esta reseña, ésta se incrementa con la ingeniosa apuesta en viñetas que ha imaginado el guionista. La representación teatral es dibujada por Giorgio Trevisan, mientras que la historia central, la que alberga dentro de su trama esta representación, es encargada a Ivo Milazzo. Dos estilos de dibujos dispares, dos concepciones de la historieta bastante opuestas que subrayan diferencialmente la «otra» historia dentro de la historia principal.

En un principio, la representación teatral en un pequeño pueblo del oeste —con Ken Parker y Norma Jean haciendo de Hamlet y Ofelia— hecha por una compañía ambulante en la que se esconde Parker del acoso de la policía, discurre con carencia, ritmo y puesta en viñeta bastante teatrales como lo exige el libreto, con ellos las diferencias ya existentes, por el dibujo,quedan aún más matizadas. A partir de un determinado momento ambas historias se funden.

El ritmo de la representación teatral se incrementa marchando al unísomo con el de la «historieta» a partir de la página 72, la una parece continuar en la otra, tal ha sido la habilidad de Berardi a la hora de escoger los pasajes de Hamlet a intercalar. El lector sólo diferencia las dos historias por el tipo de dibujo y el ambiente tan dispar en que se desarrollan. Una bella y atractiva historieta, que marca un hito en el cómic por lo novedosa de su construcción y que finaliza con un pequeño poema escrito por Norma:

Aquello que tengo dentro nadie lo ve / Tengo bellos pensamientos que me pesan como una lápida / Os lo suplico, dejadme hablar.

Una anécdota

En 1988, con motivo del Salón Internacional del Cómic que se celebró en Asturias (Oviedo), en el transcurso de una mesa redonda, sostuvimos una fuerte polémica con Milazzo y Berardi —especialmente con este último— por su postura totalmente negativa hacia los superhéroes. En ella planteamos la cuestión de que en el fondo, Ken Parker era un superhéroe que en vez de lucir un refulgente esquijama, se vestía con un opaco traje de trampero. Sosteníamos la teoría de que no importaba el medio utilizado —género— lo importante era la historia que se narraba y que ésta, si había un autor inteligente, podía producir efectos similares cualesquiera que fuera el género utilizado como vehículo para contarla.

Insistimos en el hecho de que algunas historias de Ken Parker nos habían producido estados anímicos similares a los creados por otros autores en otros géneros. De igual forma habíamos llorado leyendo algunas de sus historias, que con otras de Carlos Giménez o de algún superhéroe, valga como ejemplo «La muerte del capitán Marvel». No llegamos a un acuerdo. Pasaron los días y por nuestra indicación Berardi leyó, creo recordar, «Camelot 3000», «La muerte del capitán Marvel», «Batman año 1» y «Watchmen».

Cierto día en que por la noche salimos a cenar y después a divertirnos en la noche de Oviedo, volvimos sobre el tema. Berardi nos dijo, que efectivamente, aquellos autores escribían guiones que tenían mucho que ver con los que él hacía.

Berardi & Milazzo

Que Ken Parker es una obra de guionista, no albergamos la menor duda, sin embargo, cuando ésta alcanza las más altas cotas de calidad, cuando mejor se le puede aplicar el calificativo de obra maestra, es en aquellas ocasiones en que bajo la batuta de Giancarlo Berardi, se encuentra el nombre del extraordinario dibujante IVO MILAZZO.

Numerosos han sido los dibujantes que han dado vida a tan entrañable personaje: Giancarlo Alessandrini, Carlo Ambrosini, Renzo Calegari, Giovanni Cianti, Bruno Marraffa, Renato Polese, Sergio Tarquinio, Franco Giorgio Trevisan e Ivo Milazzo. Por su profusión en esta obra, por la calidad que en ella derrochó y especialmente por la impronta que dejó en el personaje, vamos a hacer un somero trabajo sobre su obra.

Impresionismo e impresionante

Decir que Ivo Milazzo es uno de nuestros dibujantes favoritos es poco decir. El problema surge cuando se tiene que explicar (y explicarse) esta afirmación. Supongo que, con el tiempo, pueden identificarse una serie de virtudes generales que identifican a los grandes dibujantes. Algunas son fáciles de enumerar. Al buen historietista se le supone un dominio de la expresividad (traducida ésta en gestualidad, vestuario y demás elementos no verbales), un sentido de la planificación, del montaje, de la composición y especialmente una clara voluntad de orientar su trabajo hacia la comunicación. En palabras de Mazzucchelli en su visita al Salón de Gijón «si puedes hacerlo más simple, hazlo». Cuando hablamos de simplificación no pensamos en más o menos líneas sino en las necesarias. El dibujo, por encima de estilos y bondades, debe de ser vehículo de la narración, no su lastre, esto puede conseguirse con los detallados dibujos de Foster o con la convencional simplicidad de Hergé. Todo esto ha sido ya archirrepetido en esta publicación así que no vamos a insistir en ello, aunque cuando se oye de la admiración que despiertan determinados trabajos dan ganas de seguir repitiéndolo hasta la saciedad.

Milazzo tiene todas las virtudes apuntadas, evidentemente. Virtudes que ha ido puliendo y refinando con los años —hecho que se puede rastrear con facilidad en Ken Parker—. Cada nuevo trabajo es un paso adelante. Nunca deja de sorprendernos.

Pero hay algo más. Algo que tiene que ver con el tipo de dibujo que él utiliza. Esto es lo que realmente le desmarca de la mayoría. Su toque personal y único.

Una paradoja diferenciadora

Es fácil de observar que el camino que sigue le emparenta con una gloriosa tradición sembrada por nombres conocidos: Roy Crane, Alex Toth, el ya mentado Mazzucchelli... Es la vía de la simplificación, radical, de mínimo gesto, de la impresión, de la mancha

más que la línea. A cierta distancia, la nariz desaparece, el ojo se transforma en raya, el árbol en mesa, y sin embargo...¡tiene tanto de Víctor de la Fuente y de Joe Kubert!... lo cual no deja de ser una paradoja diferenciable y diferenciadora de los autores mencionados. Como se puede suponer, esta vía no es sencilla; la descomposición puede ser tal que acabe llevando a la confusión, como en ocasiones les ocurre a algunos autores —Oswald—, o a la desolación, como a Pratt. Esto es, fácilmente por este camino puede perderse eficacia narrativa. Hay que poseer un dominio muy claro de la mancha y de las formas para arriesgarse a surcar esta senda. Eso sí, cuando los logros son buenos, suelen ser espectaculares.

En el caso de Milazzo hay algo que, sumado a esta bondad impresionista, le hace doblemente impresionante. No es otra cosa que su trazo. Es alegre, desenfadado, uno casi puede sentir el pincel rasgando el papel. Milazzo no es único, hemos visto ejemplos similares. Dibujantes que llevan a la superficie su trabajo, que hacen que el material sea más raya, mancha o trazo que, mano, cara, árbol o lo que sea.

Pero lo milagroso de Milazzo es la tensión que mantiene sus representaciones. Leemos el grafismo, sí, pero de forma casi inconsciente porque los objetos que conforman salen fascinadamente a la superficie. Ese juego, tan viejo como la propia historia de las imágenes, se actualiza de manera primorosa en cada trabajo de este autor. Leemos ese pantalón arrugado e, inmediatamente, nos sorprende porque las arrugas son un brochazo absolutamente desprocupado. Vemos un parecido con Víctor de la Fuente o Kubert e inmediatamente, nos preguntamos, ¿no es posible?, ¡ha sido una ilusión óptica!, que nos ha impresionado la retina con un estilo realista y minucioso, cuando lo que tenemos ante nuestra mirada es todo lo contrario.

Matizando

La comparación con Víctor no es gratuita. Ni, por supuesto, hablamos de plagio. Esto conviene explicarlo. Decía Simonson que le había impresionado el dibujo de Haxtur y que le había copiado, creemos recordar, las manos y los trajes. Algo había en él, pues, que lo hacía peculiarmente interesante. Hablaríamos de fortaleza. La manera de hacer de Víctor denota un cierto vigor físico en cada raya. Siendo, suelto, resulta sólido, la carnalidad, el nervio de sus manos, se deriva de un trazo casi crispado. Es esa sensación de fuerza la que ha heredado Milazzo. Y esto resulta doblemente extraño cuando ese camino de estilización que comentábamos suele conllevar cierta blandura (como en Toth) cuando no decididamente a la caricatura o a formas menos realistas (como en Crane).

De forma sorprendente, Milazzo anula ambas tradiciones, al igual que por otro camino lo hará Mazzucchelli, y su estilo es gráfico, ágil, sin perder ese nervio humano que caracteriza sus personajes, ese enorme potencial de vida que late tras la tinta, al igual que en toda la creación de Víctor. Algo similar a lo escrito podría decirse sobre la influencia de Kubert, que en este caso se centra más en angulaciones, perspectivas y encuadres y cómo no, también en esa inusitado vigor y fortaleza que conjuntó en esa obra maestra del cómic que es su TARZAN... pero sería demasiado extenso y creemos que con estas notas hemos hecho las superficies matizaciones.

Retornando al hilo

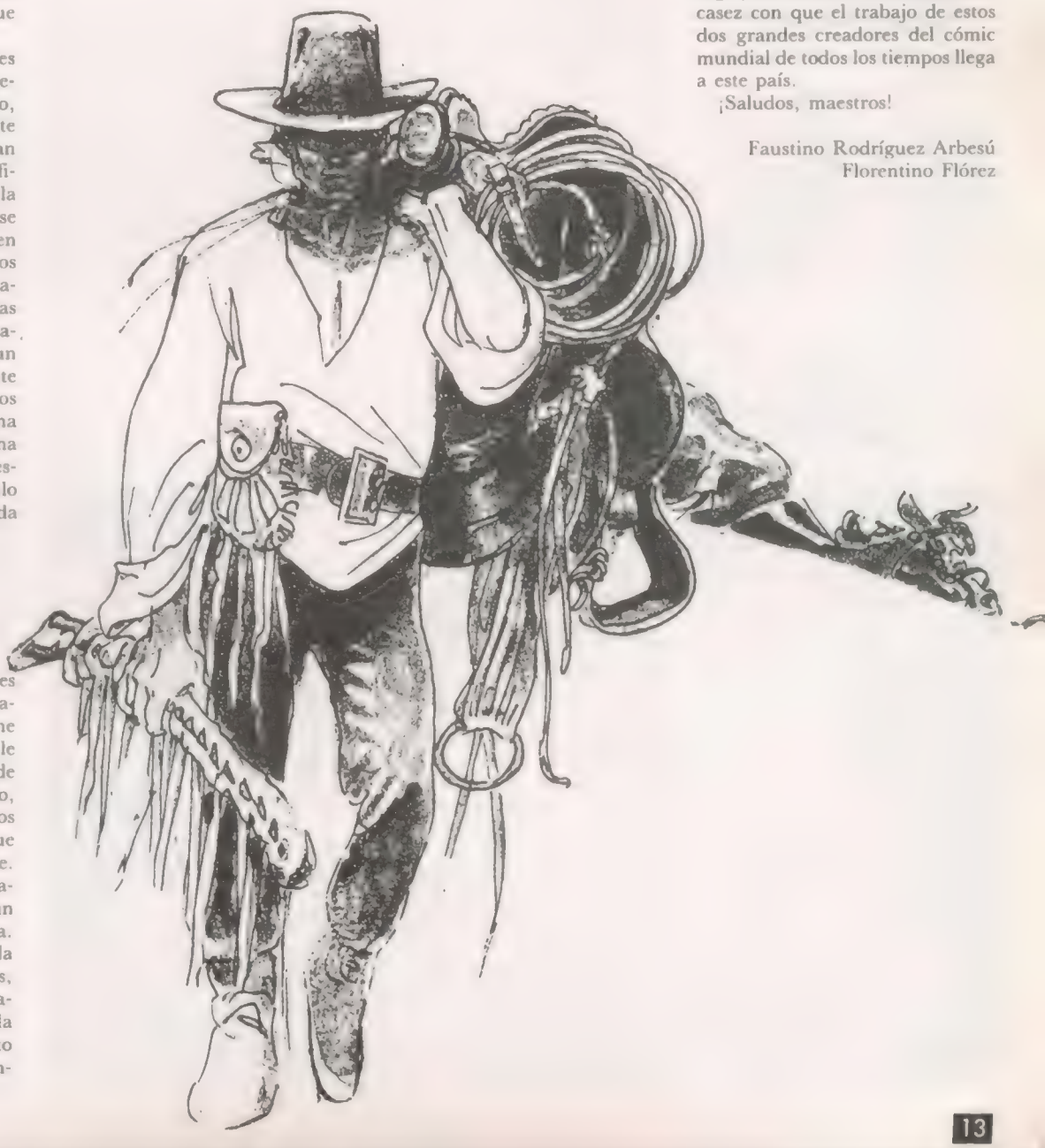
Habitualmente, cuando la mancha es mínima tiende a camuflarse, de tal manera que parece decirnos: no soy una mancha, soy tal cosa. No así en Milazzo. Su pincel supersónico no se esconde, es descarado y parlanchín. Esta ahí y lo vemos. Y, al instante siguiente es otra cosa, un bello paisaje o uno de esos rostros terriblemente humanos —otra vez Víctor— que dibuja. Todo está suelto y todo encaja. Ese juego de increíbles metamorfosis gráficas que él practica, es, el gran riesgo que le desmarca, es la diferencia que nos engancha.

Berardi-Milazzo / Milazzo-Berardi

Si unimos esta afortunada habilidad a las virtudes generales mencionadas al inicio, y las pensamos como vehículo de los formidables, y a veces excepcionales guiones de Berardi, no podemos por menos que saludar el enorme talento desarrollado en esta larga saga y lamentar nuevamente la escasez con que el trabajo de estos dos grandes creadores del cómic mundial de todos los tiempos llega a este país.

¡Saludos, maestros!

Faustino Rodríguez Arbesú
Florentino Flórez



El color que nunca existió

Color y aventura en domingo

Con motivo del XVI Salón Internacional del Cómic del Principado de Asturias, se montó una exposición muy amplia de páginas dominicales de prensa patrocinada por la Fundación Municipal de Cultura de Gijón, que abarcaba el periodo 1900/1969. Con el objeto de que el visitante de la exposición pudiera obtener una visión más exacta de lo que en su momento significó la introducción de la técnica de impresión en color en la prensa, Florentino Flórez escribió un artículo sobre este tema, el cual se publicó en el catálogo y nosotros lo reproducimos íntegramente. Creemos puede tener interés para los aficionados a este medio de expresión.

estas notas pretenden explicar cómo se producía el color en los *sundays* clásicos de los periódicos americanos. Para ello deben comprenderse algunos de los sistemas tradicionales y actuales de reproducción e impresión.

Quizás sea más simple comenzar por la reproducción en la actualidad. Hoy, cuando queremos imprimir un original de color, pensemos en un fotografía o en una página pintada con cualquier técnica —acuarela, acrílico, etc.— a todo color, se recurre a los llamados *scanners*. Este proceso se conoce popularmente como «selección de color», «cuatricomía», o, sencillamente, «scannear». ¿En qué consiste?

El original se introduce en una máquina que proyecta un haz de luz que lo rastrea. ese haz de luz se va a ir filtrando de manera tal que a cada pasada leerá unos colores y olvidará otros. Después estas lecturas se registran en cuatro planchas (fotolitos) cuya mezcla o superposición nos ofrecerá algo muy similar al original. Este es un proceso muy sofisticado, casi automático, que ha acabado con los antiguos sistemas de filtrados manuales.

Aquí debemos abrir un paréntesis. ¿Cómo son esas copias que sacamos del original?

Son peculiares, dado que lo que en un principio eran masas de color, en los fotolitos se traducen en superficies tramadas (punteadas)

En reproducción se suele hablar de originales de línea y de originales de tono continuo.

Un original de línea sería este texto o cualquier dibujo en blanco y negro, sin grises.

Esto podemos copiarlo e imprimirlo tal cual, ya que la tinta se reparte uniformemente. O no hay (en los blancos) o hay (en los negros).

Pero cuando aparecen los grises, por ejemplo en aguadas, comienzan los problemas. Esta es la razón por la que muchos editores piden a los dibujantes noveles que no envíen originales con acuarela, sino sólo con plumilla o pincel.

Lo que es fácil de producir con acuarela (distintos grises de diferentes intensidades) no lo es tanto de copiar e imprimir.

En la plancha de impresión la tinta es siempre la misma y donde entra produce siempre el mismo valor de negro o de cualquier otro color. Para que ese valor varíe y tenga tonalidades, debe descomponerse en pequeños puntos, esto es lo que llamamos «tramar» el original.

Interponemos una trama entre el original de tono continuo y la copia. Así, en la reproducción esos grises que deseamos copiar se traducen en agrupaciones más o menos densas de puntos.

Si tenemos un dibujo con zonas negras, zonas de grises oscuros y zonas de grises suaves, al reproducirlo veremos que en las zonas negras el punto es tan grueso que casi no podemos distinguirlo, porque parece un todo continuo; en las zonas de grises oscuros el punto estará más abierto y en los grises suaves serán muy pequeños. Visualmente el resultado se acercará a esas diferentes tonalidades.

Comprendido esto, ya estamos en posición de entender el proceso del color. Aquí, al «truco» del tramado se uno otro, como es el de la superposición de los tonos.

De la misma manera en que los diferentes grises se consiguen con el mismo negro tramado con variadas densidades, todos los colores que vemos en las revistas o álbumes proceden de una gama muy limitada de colores. De cuatro para ser exactos. Esos cuatro colores, tramados correctamente, al superponerse en el impreso, nos dan la sensación de la variedad de tonos a la que estamos acostumbrados.

Supongamos un dibujo de un bosque con árboles de diferentes verdes. Algunos de estos verdes son más ocres, otros más azulados o amarillentos. Pensemos que esos verdes surgen esencialmente de la combinación del azul y el amarillo. Si mezclamos ambos colores de forma total nos dará un tono uniforme de verde compacto. Pero si empezamos a tramarlo, a dar mayores o menores dimensiones a los puntos que van a integrar a las aparentes líneas, las combinaciones serán infinitas. El azul total con el amarillo tramado nos dará un verde azulado. Al revés el resultado será un amarillo verdoso. En función de las variaciones de los dos tonos la gama de tonalidades irá cambiando. Si a esto añadimos los otros dos colores las posibilidades son, teóricamente, infinitas.

Resumiento: Todo original de color se traduce en cuatro fotolitos tramados que, al superponerse en la impresión, nos dan la sensación de diferentes tonalidades. Esos fotolitos se corresponden con los cuatro colores básicos: el cian (azul), el amarillo, el magenta (rojo) y el negro.

Cada fotolito se corresponde con una tinta, lo cual implica que las zonas del original donde predomina el amarillo se traducirán en masas muy densas en el fotolito de amarillo pero en zonas casi vacías en los fotolitos de azul, rojo y negro.

Evidentemente, lo que el sistema implica es la posibilidad de generar colores que nunca han existido. Si se pide al impresor que parte de este texto lo quite de la plancha de negro y lo entinte con rojo, tendremos un texto con parte en negro y parte en rojo y sin embargo este texto nunca se escribió en rojo. Es sólo una decisión en cuanto a los colores a adoptar a la hora de rellenar el tintero de impresión.

De la misma forma hoy muchos programas gráficos de ordenador que permiten que uno rellene de color un dibujo previamente realizado en la pantalla en blanco y negro. Para ello el usuario cuenta con una paleta de color, con la que elegir los tonos que ocuparán las diferentes superficies comprendidas entre el blanco y negro. ¿Supone esto que el ordenador tiene colores dentro? No. Tan solo que, cuando se elije un tono determinado, la máquina se lanza a descomponerlo en cuatro lecturas diferentes, cuatro proporciones de los colores básicos antes indicados. Cuando esa información pasa a la plancha y se registra en el impreso, la superposición de los colores nos da el tono deseado.

Evidentemente, siguiendo con el ejemplo anterior de los verdes, se puede decidir que un tono no se obtenga de los cuatro colores básicos, sino de la suma de dos de ellos, o de tres, según las necesidades.

En todo caso, el usuario de estos programas nunca ha producido físicamente esos colores. Tan sólo ha jugado con diferentes densidades de trama. O de tramas y masas.

Enlazando ya con los *sundays* podemos apreciar algo similar a lo que vemos en los tebeos de superhéroes americanos en la actualidad.

No resulta difícil observar que, si comparamos el color de una página de «Thor» —USA— con el color de «Thorgal» —Europa—, existen diferencias. Las gradaciones de tonos en este último son mucho más suaves que en el anterior. El punto de la trama es invisible a simple vista, debemos utilizar una lupa para distinguirlo. En cambio en «Thor» podemos ver los puntos de color correr por su cara sin mayor esfuerzo. Por otro lado los colores aparecen más recortados en éste y el impacto gráfico es mayor.

Las diferencias provienen de que en «Thorgal» se trabaja con un original de color (el artista ha pintado sus dibujos) y en los productos americanos el color procede de la llamada «selección falsa». Es decir, no se descomponen en las cuatro planchas citadas un color previamente elaborado sino que se produce directamente sobre ellas, mecánicamente, para la impresión.

Para facilitar el método se suele trabajar con negativos, con copias invertidas del original. Así se va eliminando o tapando lo que no interesa para cada plancha. En función de la capacidad de trabajo del colorista o de su sensibilidad, los tonos serán más o menos variados, a partir de los colores masa y de tramas de porcentajes variables. ¿Que deseamos un rojo intenso? 80% de rojo. ¿Que queremos que sea más pálido? 40%. Y así sucesivamente.

Como vemos el proceso tradicional se mantiene en la actualidad. Su utilidad tiene que ver esencialmente con la baja calidad de la impresión.

Al imprimir sobre papeles baratos la calidad es menor, el punto tiende a abrirse y empastarse al entrar en el papel y por tanto a producir manchas. Esto se evita con superficies planas y tramas más abiertas, de apariencia más grosera.

También existen razones estéticas. La sencillez y claridad de la selección falsa encaja con la línea gruesa de los tebeos en muchos casos y el impacto visual es más directo.

Los degradados que el ordenador produce surgen aquí de un arduo trabajo sobre el fotolito. Una vez tramada la zona se degrada con líquido y mucho cuidado. Así se producen esos típicos cielos azules

que se van difuminando hacia blanco al llegar al horizonte.

Volvamos a los *sundays*, cuando montamos la exposición con las planchas de «Little Nemo», Berardi —al que habíamos invitado aquel año al Salón— comentó que él había visto los originales en Italia. Esos «originales», claro, eran en blanco y negro.

Muchas veces se pide que se monten exposiciones de originales en los Salones del Cómic, pero, al menos en el caso de los *sundays*, eso es algo muy relativo. No podríamos estar de acuerdo con que el original de «Little Nemo» o de «El Príncipe Valiente» o de «Captain Easy» sea el de blanco y negro por más que el autor lo haya dibujado. Forzando el lenguaje, el original es aquí la copia. La copia en color.

Y es que, en los años clásicos del cómic americano, la producción manual de color para la impresión, alcanzó niveles de tal delicadeza y sofisticación que el original de línea, en blanco y negro, no puede sino parecernos inferior.

Estamos, quizás, demasiado acostumbrados a pensar en términos pictóricos para poder apreciar este trabajo industrial, pero, si nos acercamos a estas planchas con humildad, veremos que algunos de sus logros son sobrecogedores.

Evidentemente, no en todos los casos el autor podía estar encima del trabajo decidiendo porcentajes, marcando tonos o viendo pruebas, ni siempre se hacían las selecciones con el mimo, el cuidado y la imaginación necesarios. Pero cuando ese color mágico, que sólo aparece en la reproducción, se elaboraba con cariño, los resultados difuminan muchas de nuestras ideas previas sobre arte e industria o sobre la obra única y la reproducción.

Ahora, con la información que conocen, plántese ante una plancha de «El Príncipe Valiente», por ejemplo, e intenten imaginar el proceso.

El dibujante ha completado su obra en blanco y negro, lleva su original a la fotomecánica y allí lo analizan. Se colocan una o varias «camisas» sobre la página donde se van a discutir los tonos. Llamamos camisas a hojas transparente sobre las que se marcan las instrucciones. Estas se refieren a dos factores: las zonas y los valores de color. Evidentemente ya no se trata sólo (es un decir) de descomponer bien un color en los diferentes fotolitos —quiero este verde y no otro, lo que implica unas proporciones y no otras en cada plancha— sino también de aclarar por dónde pasa cada zona de color concreto. Así, un traje puede presentar zonas donde se aclarará el tono o donde recibirá el reflejo de otros colores.

Ese primer trabajo de «marcado» ya es exhaustivo y su resultado son esas páginas en las que aparecen números con tantos por ciento, bien sobre la camisa, encima de cada zona, o en los laterales del original con lápices, que luego la cámara no registra si trabajamos directamente sobre él.

Luego viene otro arduo trabajo, copiar el original e ir seleccionando las zonas que, en cada color, van a aparecer o desvanecerse y esto teniendo en cuenta esas proporciones de las que hablamos, tramando zonas y dejando otras en masa.

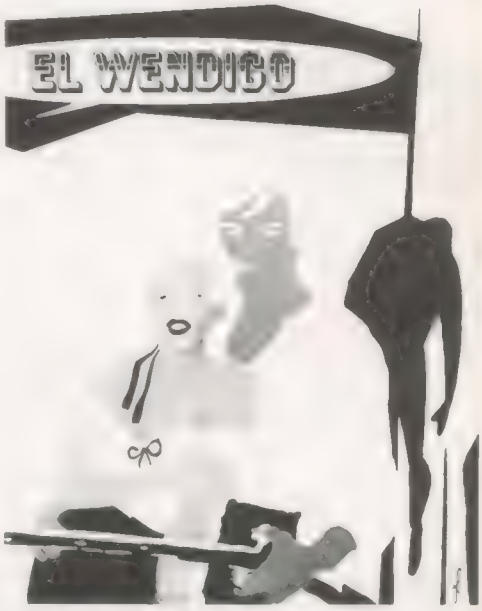
De esta forma, ese color que hasta ahora, tanto el autor como los impresores, sólo han podido imaginar echando mano de sus cartas de color y situándose mentalmente sobre el original se va a desplegar en cuatro fotolitos, todos diferentes y negros, que no revelarán la sabiduría y el buen hacer que contienen hasta que no se les entinte y se les mezcla en el mismo papel, obteniendo así los resultados que podemos apreciar en la exposición.

Acérquense pues, vean las fuertes masas de color y los sutiles tramados. Piensen que cada franja implica un laborioso trabajo y disfruten de él. Merece la pena.

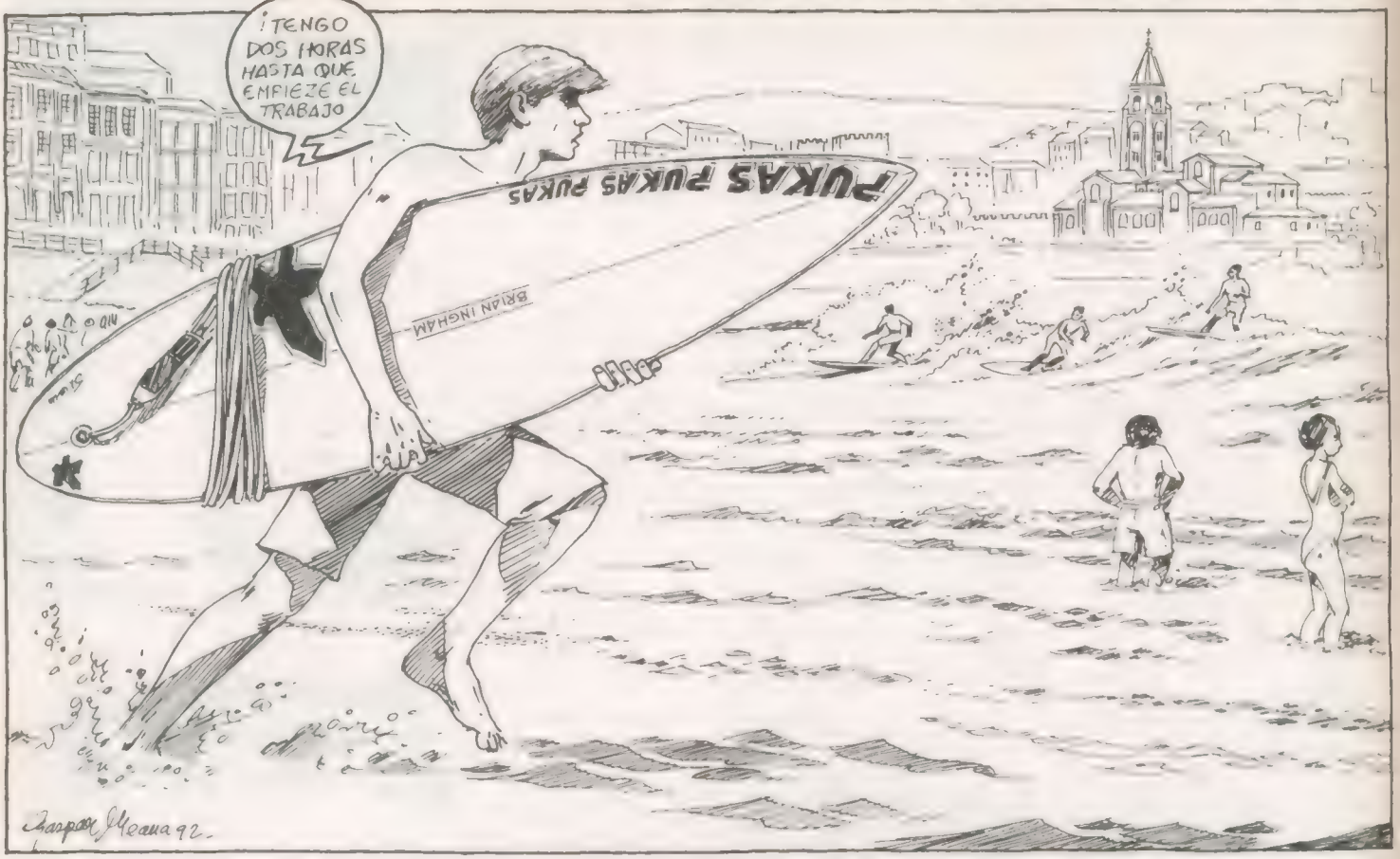
NOTA: Se han obviado todas las referencias a procesos de impresión —lito-offset, hueco, etc.— o a los fotográficos implicados en la reproducción de originales para no liar más al lector.

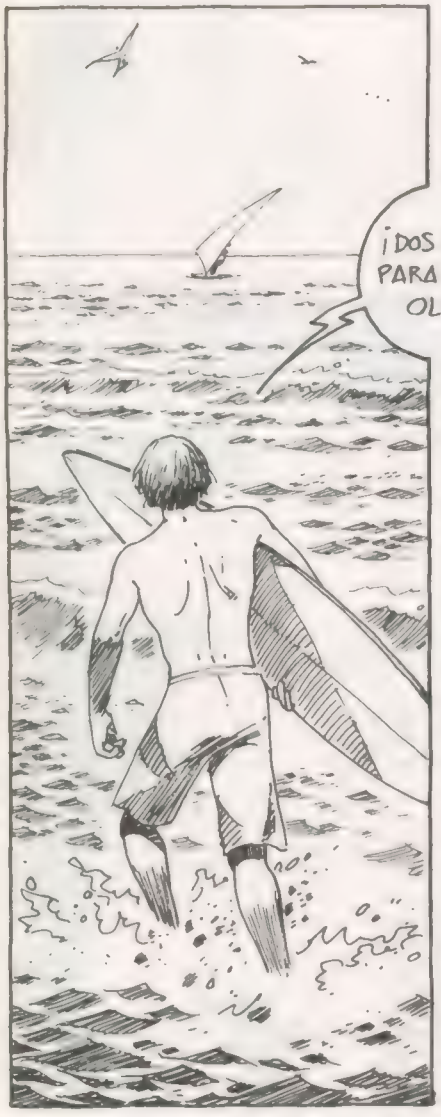
Quisiera agradecer a Chiqui de la Fuente su amabilidad a la hora de resolver alguna de mis dudas.

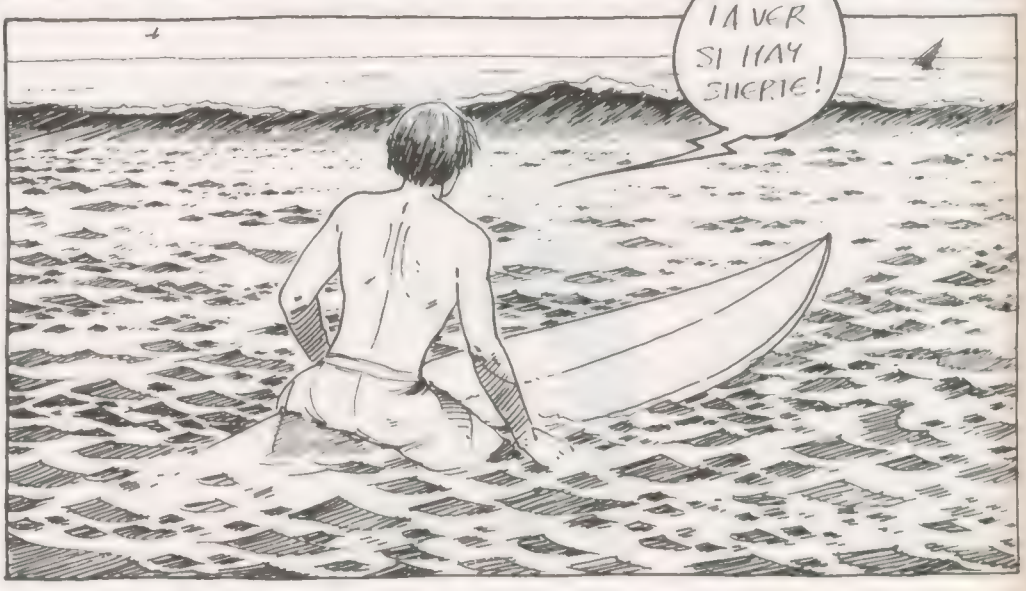
Florentino Flórez Fernández



LA OLA CON LA QUE CARLOS FLIPÓ







¡CORCHO! AQUÍ PASA ALGO RARO...
¡PARECE QUE LA CORRIENTE ME LLEVA MAR ADENTRO!
¡MMMMMMM!
¿Y QUE ES ESE RUIDO?
¡MBRRU!
¿Y QUE PASA AQUÍ DEBAJO?
¡JJBU!
BRIAN
¡MAMMA MIA!
BRUBAUUU
¡MMMMMM!
¡MENUDA OLA!

¡VALLA TARUGO!
¡EL PADRE DE TODOS LOS TARUGOS!
¡FLIPA, PERI!

¡ESTO ES WIN-SURF POR TODO LO ALTO!
VINCIT
ARANGO
TRO ARANGO
1911
JUEGO DE-
PATRIOTAS

JOVELLANOS
LUISES
PINDURRA
¡YA SE ME ACABA!

PARA RECORDAR UN VERANO EN EL QUE HUBO MAS TRABAJO QUE OLAS.

YAGO VELOZ
EXPLORADOR GALÁCTICO
GUIÓN Y DIBUJOS = ADOLFO BUYLLA

¡¡HOF!
BROOOOOM
¡Y DILE AL QUE TE DIBUJA QUE A VER SI TENEMOS MENOS CARA!
#☆!!
*☆!!!

EL SUPERDOTADO

POR ADOLFO BUYLLA

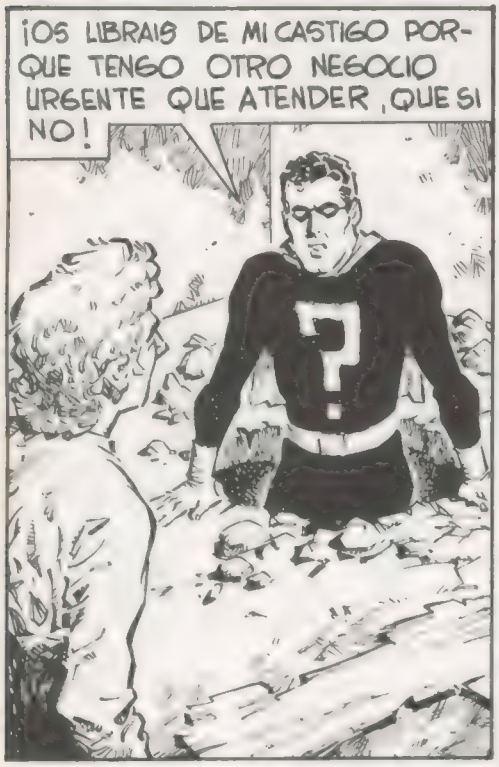
¿QUÉ ES ESTO? ¡SUPERTÍO HA DESAPARECIDO MISTERIOSAMENTE! ¡NO PUEDO CREERLO!
LA NOTICIA ES DE SU AMIGA Y ADMIRADORA LUISA LANAS, LA FAMOSA PERIODISTA... ¡TENGO QUE HABLAR CON ELLA!
AHÍ ESTÁ LUISA... ¡Y QUE TRISTE PARECE LA POBRE!

HOLA LUISA, SOY EL SUPERDOTADO Y VENGO A INTERESARME POR LA HORRIBLE NOTICIA SOBRE LA DESAPARICIÓN DE SUPERTÍO.
¡EL SUPERDOTADO! ¡LO QUE FALTABA PARA EL DURO!
ESTA MAÑANA RECIBÍ ESTA NOTA. ¡HA SIDO RAPTADO MISERABLEMENTE!
¿RAPTADO? ¿COMO ES POSIBLE RAPTAR A SUPERTÍO!
EL PAPEL Y LA TINTA SON DEL 5º PLANETA DE BETELGEUSE. LA LETRA PARECE DE UN ENANO GRIS DE RIGEL.. ¡EXTRATERRESTRE POR LO TANTO!
?!!

¡GRACIAS, LUISA, ESTO ES LO QUE NECESITABA PARA ENTRAR EN ACCIÓN!
¡OH, DIOS MÍO, LA HE "CAGAO" DEL TODO!
¡ALLÁ VOY, MALANDRINES!
¡CRASH!
¡LO QUE ME DEJA PATIDIFUSO ES EL PROCEDIMIENTO QUE HAYAN PODIDO EMPLEAR PARA ANULAR LOS PODERES DE SUPERTÍO!
!
EN EL SÓTANO DE ESA CASA ME PARECE PERCIBIR ALGO SOSPECHOSO.. ¡INVESTIGARÉ!
¡ME COLARÉ POR AQUÍ!
¡VAYA CORRIENTE DE AIRE QUE HAY POR AQUÍ!
¡HEME AQUÍ, BERGANTES!
¡CKRAAK!

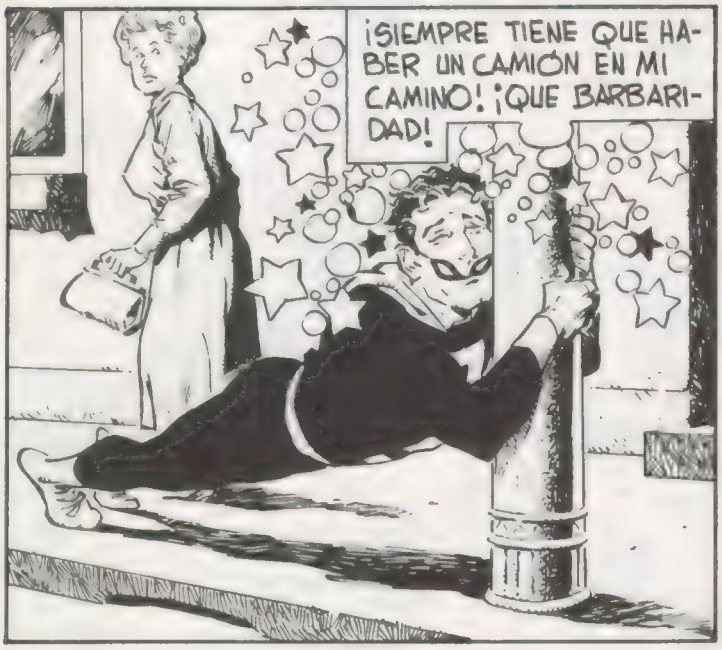
¿QUIEN...QUIEN ES ESTE TÍO?
¡MI SUPER-INTUICIÓN ME DICE QUE NO SOIS EXTRATERRESTRES! ¿QUE LE ESTAÍS HACIENDO A ESA CHICA?

DE MOMENTO NADA.. PERO DENTRO DE UN RATO ADIVINA..
¡SOCORRO, FORASTERO, QUIEREN OCASIONARME ALGO MUY FEO!


¡OS LIBRAIS DE MI CASTIGO PORQUE TENGO OTRO NEGOCIO URGENTE QUE ATENDER, QUE SI NO!

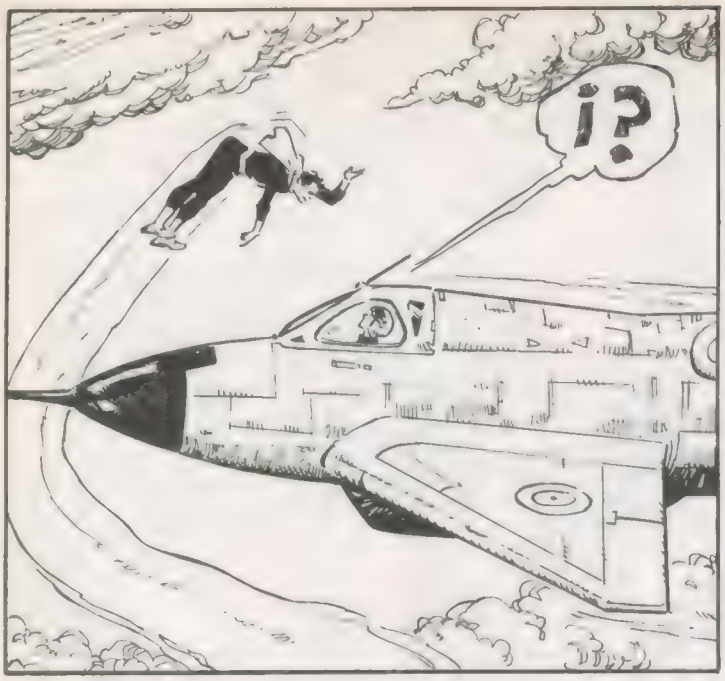
¡PEQUEÑO ERROR DE CÁLCULO! LA BOCA DE LA ALCANTARILLA ESTÁ UN POCO MAS ALLÁ..
¡CROK!

Pero, además...


¡SIEMPRE TIENE QUE HABER UN CAMIÓN EN MI CAMINO! ¡QUE BARBARIDAD!

¡DETRÁS DE ESA PARED SE CUECE ALGO! ¡A POR ELLO!

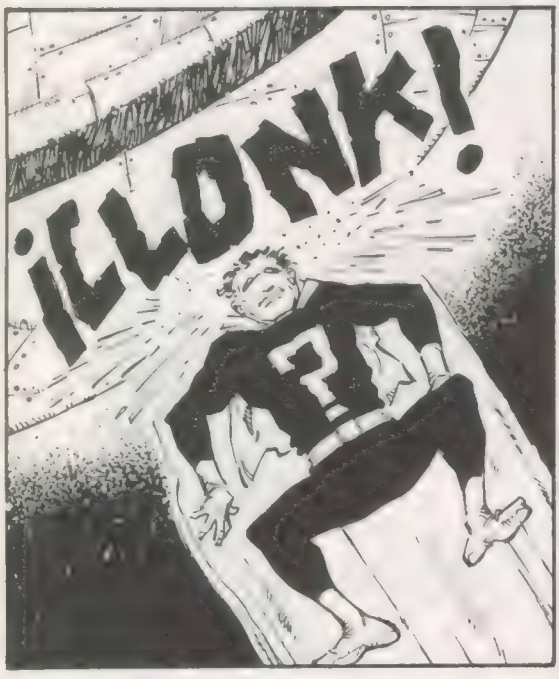
¡ES LA CÁMARA ACORAZADA DE UN BANCO!
¡BOOM!
TAMPOCO SOIS LOS QUE BUSCO... ¡EN OTRO MOMENTO OS AJUSTARÉ LAS CUENTAS!
¡HA ATRAVESADO CON LA CABEZA TRES METROS DE HORMIGÓN Y ACERO!
¡APROVECHEMOS LA SALIDA, COMPAÑEROS!
¡ESTOY HECHO UN LÍO! ¡TODO SON ROBOS, ATRACOS, VIOLACIONES Y ACTOS DE TERRORISMO DE LOS QUE AHORA NO ME PUEDO OCUPAR! ¿DONDE SE HABRÁN METIDO ESOS CONDENADOS EXTRATERRESTRES? ¿NO DICEN QUE ESTÁN POR TODAS PARTES?
PENSEMOS.. SI NO ESTÁN EN TIERRA FUERZA ES QUE ESTEN EN OTRO SITIO.. ¿EN EL AIRE, QUIZÁ?
¡EN EL AIRE! ¡EN UNA NAVE, PROBABLEMENTE! ¡CREO QUE VOY POR BUEN CAMINO!
¡UN AVIÓN! ¡VEAMOS QUE PUEDE DECIRME EL PILOTO!

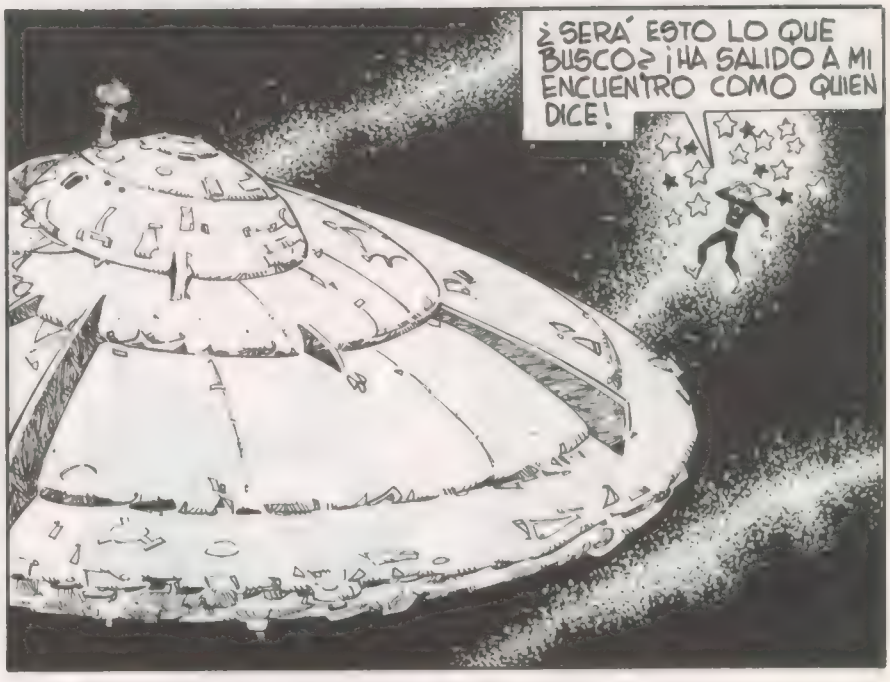

¡?

¿HA VISTO ALGÚN OVNI POR AQUÍ ULTIMAMENTE?
¿HA PERDIDO USTED EL SUYO?

DICE QUE EL NO VÉ ESAS COSAS... TENDRÉ QUE DARME UN RÁPIDO PASEO POR AQUÍ ARRIBA.

HAY QUE VER COMO HAN PUESTO TODO ESTO DE BASURA..


¡LONK!


¿SERÁ ESTO LO QUE BUSCO? ¡HA SALIDO A MI ENCUENTRO COMO QUIEN DICE!

¿QUE HA SIDO ESO? ¿UN MISIL, TAL VEZ?
¿NOS HABRÁN DESCUBIERTO?
¡SERÁ MEJOR QUE NOS QUITEMOS DE ENMEDIO!
¡LOS MOTORES NO FUNCIONAN! ¡ESE GOLPE DEBE HABER SIDO EL CAUSANTE!
¡ECHARÉ UN VISTAZO AHÍ FUERA!
¡ESTO NO ME GUSTA NADA!
¡QUE DIAB...!
¡NO SE INQUIETE, AMIGO! SOLO QUERÍA SABER SI HAN RAPTADO USTEDES A SUPERTÍO
¡SI, HEMOS SIDO DESCUBIERTOS! ¡AVISA A TODOS!
¡ESO QUIERE DECIR QUE ESTÁN USTEDES HACIENDO ALGO MALO!
¡DESINTÉGRALO, GROK!
¡NO HAGA ESO! ¡ME PONE NERVIOSO!
¡UEEE!
¡FLUSH!

¿QUÉ ESTÁ PASANDO AQUÍ?
¡QUE ACABO DE DESINTEGRARLE EL CULO A GLAK POR CULPA DE ESE FULANO!
¡BUENO, YA ESTÁ BIEN! ¿TIENEN USTEDES A SUPERTÍO O NO?
¡CONCENTREMOS TODOS LOS DESINTEGRADORES EN ÉL, MUCHACHOS!
¡SI ES QUE NO SE ESTÁ QUIETO!
¡ASÍ NO HAY MANERA!
¡NOS HEMOS CARGADO LA CABINA DE MANDO!
Y SE CARGARÁN TODA LA NAVE SI SIGUEN HACIENDO TONTERÍAS CON ESOS ARTEFACTOS..
ESTÁ BIEN.. ¿QUÉ ES LO QUE PREGUNTABA HACE UN MOMENTO?
QUE SI HAN RAPTADO A SUPERTÍO.
ESTÁ EN ESE COMPARTIMENTO
MUY BIEN. DENME TODAS ESAS PISTOLITAS
UN POCO MAS DE BASURA NO SE VA A NOTAR...

Y, al cabo de un instante, por fin...
¡SUPERTÍO! PERO.. ¿QUE ES LO QUE TE OCURRE?
¡"CRETINITA", SUPER, "CRETINITA"! LA "CRETINITA", COMO TODO EL MUNDO SABE, ANULA MIS PODERES Y ES CON ELLA CON LA QUE ME HAN DOMINADO.. FÍJATE COMO SERÁ LA COSA QUE NI SIQUIERA PUEDO LEVANTAR LOS BRAZOS PARA DESHACER EL NUDO DEL PAÑUELO QUE SUJETA UN PEDAZO A MI CABEZA ..
YA ESTÁS A SALVO, SUPERTÍO, AMIGO MÍO.
NO, TODAVÍA ESTÁ DEMASIADO CERCA. ¡LLÉVATELA LO MAS LEJOS QUE PUEDAS!
Unos minutos después...
SUPONGO QUE AQUÍ EN LA LUNA NO EJERCERÁ SU FUNESTA INFLUENCIA SOBRE SUPERTÍO..
SI, AÚN A ESA DISTANCIA, MOLESTA, LA LLEVARÉ A MARTE.. DE MOMENTO, VOLVAMOS A LA NAVE ..
Al poco rato..
¿POR QUÉ QUERÍAN ANULARTE?
PARA CONQUISTAR LA TIERRA A GUSTO, IMAGINO... LOS EXTRATERRESTRES SIEMPRE QUIEREN CONQUISTAR LA TIERRA.
LO QUE NO SABEN, LOS MUY IMBÉCILES, ES LA CANTIDAD DE SUPERHEROES QUE SE LO IBAN A IMPEDIR AÚN SIN MÍ.. Y, SI NO; ¡QUE SE ACERQUEN A UN KIOSCO DE TEBEOS!
CREO QUE YA LOS HEMOS DEJADO BASTANTE LEJOS DE NUESTRO QUERIDO PLANETA..
PUÉS, ¡A CASA, COLEGA!
FIN
ABuylla-91

Timothy Truman: Cómic Shaman

Si existe un autor cuyo trabajo como narrador nos ha sorprendido en los últimos años, éste sería sin duda Timothy Truman. De ser un completo desconocido pasó, en apenas un año y con la publicación casi simultánea de «Scout» y «Hawkworld», a constituirse, en nuestra opinión, en una de las más valiosas realidades del cómic actual. Ello nos motivó a concederle en 1991 el premio Haxtur a la mejor historia larga por «Harkworld».

El blues, la cultura india y los comics son temas que no sólo se reflejan en su obra si no que constituyen auténticas pasiones para él. Prueba de ello es que entre sus proyectos más cercanos, se incluye la realización de una serie de postales dedicadas a grandes figuras del blues, la grabación de un LP como guitarrista y una nueva serie para D.C. sobre el personaje «Jonah Hex» en clave de terror.

Timothy estuvo en el XVI Salón del Cómic del Principado de Asturias y éstas fueron las contestaciones que dio a las preguntas que le hicimos.

—¿Qué te hizo decidirte a dibujar historietas?

—Cuando era muy pequeño ya quería dibujar comics. Me sentaba delante de la tele viendo películas de vaqueros y dibujaba lo que veía en la tele en forma de comics. Según fui creciendo el tema seguía interesándome y quise hacer de ello mi profesión.

—¿En qué consistía el aprendizaje en la Escuela de Joe Kubert?

—Aprendíamos a dibujar formas, perspectivas, dibujo básico, stoy-telling para saber contar una historia de viñeta a viñeta o de plancha a plancha. Teníamos profesores como Giordano, John Belthy que dibujaba al Capitán Marvel Jr., Joe Kubert, también Steranko dio algunas clases. Todos nos enseñaban estructuras diferentes. Todos ellos habían trabajado en este campo durante treinta a cuerenta años, así que tenían muchísima experiencia. También nos contaban cosas sobre los editores y las editoriales para que supiéramos a qué nos debíamos enfrentar en este negocio. Básicamente, la Escuela me dio la oportunidad de sentarme delante de una mesa durante tres años y simplemente dibujar sin preocuparme de otras cosas, como mantener una familia. Me había casado con Beth y habíamos decidido que yo trabajaría y ella estudiaría tres años, luego yo estudiaría tres años y ella trabajaría. Así compartíamos nuestra responsabilidad. De modo que la Escuela era una excusa para sentarme y dibujar. Ellos se ponían detras de nosotros para ver cómo dibujábamos, pero nunca nos cortaban o nos decían cómo deberíams dibujar, simplemente como lo habrían hecho ellos; nos hacían sugerencias y nos explicaban cómo afrontar los problemas y nosotros podíamos hacer preguntas. Era un sitio estupendo, pero ahora es muy diferente, hay demasiados estudiantes.

—¿Es famosa la Escuela de Kubert? ¿Crees que te abrió puertas en la industria?

—En la industria es bastante conocida, pero no creo que la gente normal la conozca. En América los comics son todavía considerados «infantiles», sólo recientemente están ganando reputación como un buen medio de contar historias.

Cuando yo estudiaba, la Escuela era tan nueva que la gente de la industria se sentía celosa de ella. Todos los que dibujaban habían aprendido por su cuenta y tenían miedo de que los estudiantes nos metiésemos en su negocio. Por eso

TIMOTHY TRUMAN CON EL HAXTUR

TIMOTHY TRUMAN

fue muy difícil encontrar trabajo para los que salían de la Escuela. Solamente después de que comenzasen los independientes como Eclipse, Pacific o First empezaron todos realmente a trabajar de continuo. Pero yo estaba casado y me las tuve que arreglar para encontrar trabajo antes de graduarme.

—¿Cómo fue tu experiencia como ilustrador, después de abandonar la Escuela?

—Trabajé para revistas de ordenadores y compañías de juegos de rol «Dungeons and dragons» en particular. Pagaban muy bien pero no me gustó la experiencia porque no quiero tener jefes a mi alrededor todo el tiempo. Prefiero trabajar en casa.

—¿Qué es Four Winds?

—Comenzó como una organización donde se podía ofrecer trabajo a jóvenes artistas que nos parecían buenos, que nos gustaban. Hacíamos como una especie de puente entre los jóvenes que empezaban y los editores, así había menos explotación y los jóvenes podían comenzar en el negocio a un nivel profesional, sin ser tratados como principiantes. Tuvo bastante éxito y publicamos nosotros mismos trabajos de sudamericanos como Enrique Bresccia, Alcatena y otros que nos gustaban, queríamos presentar su trabajo al público americano. Todo el dinero que obteníamos era para hacer el siguiente libro. Me imagino que con el trabajo que hacéis en EL WENDIGO podéis entender porqué hacíamos esto. Más tarde pude publicar en «Four Winds» mi propia obra «Wilderness, the true story of Simon Girty» ya que no quería que ningún editor tuviera poder sobre ella y la cambiase o intentase hacerla más comercial. Se publicó en dos tomos y el primero se hizo muy popular fuera del mundo del cómic, entre grupos de gente aficionada a la historia: se visten como antiguos «hombres de la frontera» y organizan charlas y reuniones. Fue tan famoso entre ellos, que se reeditó dos veces. Pero Chuck Dixon ya no me ayudaba tanto con la compañía, y descubrí que era demasiado trabajo escribir, dibujar y ser editor, así que le ofrecí «Wilderness» a Eclipse que lo publicó en un solo tomo.

—Has mencionado a Chuck Dixon, que es, para nosotros, uno de los mejores guionistas americanos, ¿cómo es tu relación con él?

—Chuck y yo nos conocimos en una convención de comics en Chicago hace unos ochos años. Nos gustaban el mismo tipo de historias y de películas y por eso parecía que nos conociéramos de mucho tiempo. Nos hicimos muy buenos amigos. Me gusta su manera de contar historias que son como películas de acción. Las historias de Chuck no son tan políticas como las mías, son más psicológicas, provienen de su estómago. Pero no creo que las cosas vuelvan a ser como antes, me sigue gustando su trabajo pero no creo que trabajemos juntos de nuevo.

—¿Conoces la película «Crossroads» («Cruce de caminos» en España) de Walter Hill? ¿No crees que lo que el pretendía homenajear en ese film, tú lo lograste mucho mejor en «Scout nº 14 (Duelo de bandas)?

—Creo que son historias muy diferentes.

—Sí, pero hay un mismo «feeling».

—Ambos hicimos un tributo al blues. De todas formas, Walter Hill representa una increíble influencia en mi trabajo por la forma que tiene de caracterizar a sus personajes. Hay una película suya «Southern Comfort» («La Presa» en España) donde la Guardia Nacional se pierde en unos pantanos y se enfrenta a un grupo de «cajuns», me gusta la forma en que muestra cómo los hombres normales se enfrentan a situaciones muy peligrosas y su reacción; hay muchas analogías con la guerra de Vietnam, donde chicos de la ciudad y el campo fueron llevados a la jungla y los pantanos y enfrentados a otra cultura que conocía estas junglas y cómo moverse por ellas. Este tipo de sentimiento es el que me gusta reflejar en mis trabajos, y también la idea del viaje hacia las raíces, como hizo Walter Hill en «Crossroads», en realidad «Scout» es simplemente un viaje al pasado, a las raíces del personaje, su propio interior.

—Esta parte de la historia hacía diez años que estaba intentando hacerla. Trata de un hombre que quiere volar y destruye a otro para obtener sus alas; luego descubre que la otra persona ya tenía alas y las que estaba construyendo eran un regalo para él. Quería introducir esta pequeña parábola desde hacía tiempo y con Hawkman tuve la oportunidad, ya que necesitaba las alas y solía tenerlas, así que pude introducir el asesinato para obtenerlas como elemento dramático. Es una historia parecida a la de Icaro, como el punto final de este hombre que había perdido sus ideales, ya que él quería ser un héroe y un buen policía, debía ocurrirle algo dramático para que encontrase nuevos ideales y hacer el bien a los demás. Pero esto no se comprendió nada bien en América, porque veían a Hawkman como un héroe que no debería ser una mala persona, pero la historia que yo quería era cómo Hawkman se «convirtió en un héroe». Tenía ganas de saber cómo funcionaba esta historia en Europa.

—Tus personajes son normalmente muy complejos y muchas veces, no se sabe si son héroes, antihéroes o locos.

—Normalmente el público americano no se da cuenta de esto porque no entiende las historias complejas, los europeos lo comprenden mejor. Esto a veces lo hago de forma premeditada, pero otras, es el personaje el que dice por dónde deber ir las cosas. Algunos personajes son tan fuertes y están tan claros en mi mente que su historia fluye sola y fácilmente.

—En España sólo conocemos la primera parte de «Scout», háblanos de su continuación «Scout: War Shaman».

—«War Shaman» sucede quince años después de «Scout», él se ha casado y tiene dos hijos. La historia cuenta cómo debe mantener a salvo sus hijos, ya que América no es sitio seguro, pues ha ocurrido un desastre. Gran parte de la historia trata de mi propia experiencia como padre, ya que tengo dos hijos, y los niños de Scout están basados en los míos. Es una obra muy diferente, muy personal, además Scout muere al final de la serie, lo cual es muy inusual en los comics americanos, excepto con Superman... pero con Scout es verdad. Scout está muerto.

—Háblanos de otros personajes tuyos que aquí aún no se han editado como Spider y Grimjack.

—Spider es un personaje surgido de los «pulps» de los años 30 y 40, una especie de réplica a la «Sombra», pero yo lo encuentro más atractivo porque está más loco, es más violento. Por eso cuando me ofrecieron adaptarlo a los años 90, no lo dudé. En cuanto a «Grimjack» lo que John Ostrander, su guionista, pretendía era una mezcla de Conan el Bárbaro y las novelas de Dashiell Hammett. Es la serie regular en la que más tiempo he trabajado. Durante años First Comics ha estado ofreciendo la serie a otras compañías pero éstas pensaban que no tendría éxito si Ostrander no la escribía y yo no la dibujaba, ahora puede que la publique D.C. Me encanta el personaje. «Grimjack» ha ejercido una enorme influencia en los comics americanos, hay muchos jóvenes artistas que toman mucho de «Grimjack», su forma de vestir, el ambiente de las historias, etc. Es un trabajo muy famoso en América.

—¿Tienen alguna base real los ritos y costumbres indias que aparecen en «Scout»?

—Por supuesto, investigué mucho leyendo libros y libros, cogiendo información y reciclándola luego. Todos los ritos están basados en la realidad, son historias apaches auténticas.

—Normalmente en tus historias el «malo», la parte negativa es el «sistema» y no una persona determinada, ¿hay en ello alguna implicación política?

—¿Qué piensas cuando la gente dice que tus obras son muy violentas?

—Como no trabajo en el cine no puedo hacer como Walter Hill, Aldrich o Sam Peckinpah. Ellos cuentan grandes historias y éstas son muy violentas, pero utilizan la violencia como parte de la trama. Yo no la utilizo en todas las páginas, sino sólo en determinados puntos donde puede servir para explicar algo sobre el personaje o dotar de ritmo la historia. No me gusta la violencia gratuita, cuando la uso es para lograr un gran impacto en el personaje o en el lector. Si la violencia está permitida en el cine también lo debe estar en el cómic.

—Una excelente muestra de tu manera de usar la violencia, la podemos encontrar en la escena en que Hawkman mata al viejo que está construyendo unas alas (página 34 y siguientes, «Hawkworld», tomo dos), ¿cómo concebiste esta escena?

—Crecí en un ambiente liberal, mi abuelo era un organizador sindical que hablaba en contra de los «Jefes» en el trabajo. Mi padre estuvo envuelto en muchas huelgas contra los dueños, los empresarios. Fue algo que siempre estuvo presente en mi vida. De todas formas cuando yo era más joven, estaba a favor del sistema, pero todo cambió cuando cuatro estudiantes fueron tiroteados por la Guardia Nacional durante una marcha estudiantil; fue en los años setenta. «Crosby, Stills, Nash & Young» hicieron una canción sobre ello llamada «Ohio» que me hizo pensar mucho y empecé a hacerme preguntas sobre el sistema. No confío en el sistema ni en lo que dicen los políticos. Me gusta la música rock americana, la antigua cultura americana y los movimientos liberales americanos.

El Wendigo

Las torres de Hermann Huppen

Si se pudiera resumir con una palabra, la impresión que durante el pasado Salón del Cómic del Principado de Asturias, nos produjo la visita del historietista belga Hermann, ésta sería: entusiasmo. Hermann, demostró poseer una vivacidad y unas ganas más propias de un principiante, que de un autor de su veterania y categoría. Su visión del cómic, y del mundo en general, es ciertamente interesante. Ello nos ha motivado a publicar la siguiente entrevista, extraída de sus declaraciones en su presentación durante los actos del Salón, y de las conversaciones que pudimos mantener con él durante su estancia en Gijón.

—¿Cómo te iniciaste en el mundo del cómic?

—Empecé en un estudio de arquitectura como ayudante, más tarde me dediqué a decorar interiores, hasta que en 1957 emigré a Canadá. Allí decoré algún que otro restaurante de comida rápida. Cuando volví a Europa en 1961, seguí trabajando como decorador. Después, empecé a diseñar muebles, hasta que alguien vio mis dibujos y me animó a que me dedicara a los comics. A partir de ese día, sólo trabajé por las mañanas y el resto del día lo dedicaba a las historietas.

—«Bernard Prince» y «Comanche» fueron las colecciones que te dieron a conocer al gran público, ¿te gustaría volver a colaborar con Greg?

—No, fue una experiencia muy interesante pero no me gustaría volver a trabajar con Greg. Esas obras no las rechazo, pero creo que no se corresponden conmigo al cien por cien, prefiero los trabajos en los que realizo guión y dibujo.

—¿Qué te llevó a escribir tus propios guiones?

—No empecé a escribir por ningún motivo lógico, sino porque Greg me pidió un día que le ayudara porque tenía mucho trabajo. Cuando terminé mi guión y se lo di para que lo corrigiera, me dijo que no estaba mal, pero que nunca sería un gran guionista. Eso hizo que me planteara hacer guiones como un reto.

—El viaje es un tema recurrente en tus obras, ¿a qué se debe este elemento?

—Nuestras vidas son la búsqueda de algo que no existe. Siempre pensamos que mañana va a ocurrir la cosa por la que estamos viviendo. Mis historias están construidas con esa obsesión de buscar algo que no existe, una ilusión que al final es la muerte.

—La serie de «Las torres de Bois-Maury» destaca entre otras cosas por la magnífica recreación del ambiente medieval, ¿te planteaste de alguna forma especial, el tratamiento de la ambientación para esta serie?

—He consultado muchos libros, pero la información que aportan es casi la misma en todos. Existe muy poca información, muy pocos documentos fiables sobre la época del año 1000, 1100. Así tengo que usar la poca documentación que poseo y rellenar los huecos con mi imaginación, intentando mantener un todo coherente.

—Los primeros álbumes de «Las torres de Bois-Maury» tienen un tono marcadamente realista, ¿por qué realizaste una obra de carácter claramente fantástico como «Sigurd»?

—En realidad es el único álbum de la serie con elementos fantásticos. Quería realizar, por lo menos una vez, una obra un poco especial, más fantástica, y finalmente, es el que más me ha gustado. Ya sé que en el año 1100 no hay vikingos, pero quería hacer algo con ellos, así que los introduje como una especie de fantasmas. Yo digo que «Sigurd» es la historia de una venganza que viene desde el pasado.

—¿Estructuras tus guiones con un principio, un desarrollo y un final marcados, o van cambiando por sí solos a partir del inicio?

—Siempre se dijo que la parte más importante de un guión es el final. Suelo marcar el principio y el final y comenzar a dibujar. Cada historia tiene seis o siete «puertas» que pueden abrirse en un sentido u otro y cambiar todo la historia. Para mí, es difícil controlar todo eso al principio. Se tienen más ideas a lo largo de cuatro meses que en unas pocas semanas.

—¿Cómo realizas tus guiones, escribes todas las secuencias o utilizas simplemente notas?

—Trabajo de forma distinta cada vez. A veces tomo muchas notas y otras lo tengo todo en la cabeza. No me gusta escribir mis sensaciones antes de dibujarlas, porque tengo miedo que una vez plasmadas, pierdan su energía. Es un poco difícil de explicar, pero para mí, también resulta difícil llevarlo a cabo.

—¿No has pensado nunca en escribir guiones para otros dibujantes?

—No, pero algunos dibujantes me han pregúntado si podría escribirles guiones. Pienso que es casi imposible, porque cuando hago mis guiones hasta el último momento están cambiando continuamente. Por ello no veo como podría colaborar con otro dibujante; tendría que estar todo el tiempo al lado de él para ir cambiando las cosas y esto no es posible.

—¿Cuánto tiempo te lleva realizar un álbum?

—Realizo aproximadamente dos álbumes al año. Incluido el coloreado, unos cinco meses.

—¿Planteas tu trabajo como una profesión? ¿Trabajas todos los días?

—Sí, trabajo siete días por semana. A veces me paro un día o dos, pero no tiene porque ser el sábado o el domingo precisamente. Yo creo en la disciplina; hay que autoimponerse cosas. Nuestra profesión es una especie de droga, no sabes si haces todo eso para ganarte la vida o si es una necesidad como respirar, comer o dormir.

—¿Tus personajes son inventados o tomas características de la vida real?

—Al principio todos los personajes son inventados, pero en cada guión vas introduciendo elementos de tu propia vida. A veces todo está inventado y otras casi todo procede de mi memoria.

—Hay una gran diferencia entre el dibujo de «Sigurd» y el de los anteriores volúmenes de «Las torres de Bois-Maury», ¿a qué se debe?

—Existe una cierta explicación, pues a partir de ese álbum empecé a trabajar con un nuevo material, un pincel japonés. Cambiar de material impone cambiar de técnica y ello repercute en el resultado final. Este nuevo material me viene muy bien porque se adapta perfectamente a mi forma de dibujar.

—También existen diferencias en el coloreado entre «Sigurd» y anteriores obras, ¿cuál sería la explicación?

—Sí, yo antes trabajaba siempre con un colorista catalán que reside en Bélgica, llamado Raimon Fernández, que suele firmar como Fraymond. Ahora ya no trabajo con él y «Sigurd» fue coloreado por mí mismo. Personalmente, me gusta más mi coloreado en la serie de «Bois-Maury», porque es más cercano a lo que yo tengo en mente. Por el contrario, pienso que en «Jeremiah» su trabajo es mejor que el mío.

—Has anunciado que la serie de «Bois-Maury» concluirá en el décimo álbum, ¿que harás entonces?, ¿crearás una nueva serie?

—Acabo de finalizar el noveno episodio de la serie y el próximo año terminaré la serie con el último álbum en el que morirá el protagonista. Después continuará «Jeremiah» y en el tiempo restante realizaré historias autoconclusivas, pero no comenzaré ninguna nueva serie.

—¿Sabes si veremos en España más albumes de «Las torres de Bois-Maury»?

—No lo sé, eso no depende de mí. Desconozco si los editores están interesados, pues ese tema lo lleva mi representante, que en estos momentos está en Sarajevo, bombardeado por los serbios, así que no sé si le veré de nuevo alguna vez.

—¿Como valoras tu obra? ¿Te sientes satisfecho con tu trabajo o buscas opiniones como las de compañeros o críticos?

—No puedo pretender que las críticas negativas no me afecten, pero en realidad yo soy mi mayor crítico y esas críticas no cambiarán mi modo de trabajar. En cuanto a los colegas dibujantes, suelen mostrar simpatía hacia mis obras. En realidad, nunca estoy contento del todo con mi trabajo, y ése es un sentimiento no muy confortable pero necesario.

—Tu trabajo es fácilmente reconocible a primera vista, sobre todo en los rostros que suelen mostrar unas características muy peculiares y acentuadas, ¿consideras esto una limitación?

—Probablemente se deba a mi estilo. Por una parte intento cambiar mi estilo, que no me gusta, pero por otra, pienso que vale la pena mantener la propia personalidad. Suena un poco a locura, pero yo creo que hay que estar un poco loco para trabajar en nuestra profesión.

—¿Te sientes decontento de alguna de tus obras?

—Pienso que ciertos álbumes son mejores que otros, pero puedo decir que todos fueron realizados en una atmósfera de total sinceridad. Todo autor tiene el derecho de bajar la calidad si lo hace sin saberlo. Lo que cuenta es hacerlo con sinceridad, con el respeto total a tu público.

—¿Cómo ves el momento actual de la historieta europea?

—Existen en Europa muy buenos autores jóvenes que están realizando un gran trabajo, como por ejemplo los que están haciendo la serie de «Spirou». Es muy importante para el cómic que surjan nuevos valores y ello beneficia también al trabajo de veteranos como nosotros.

EL WENDIGO

TRUMAN Y HERMANN HUPPEN

Frankenstein desencadenado

Hace ya algún tiempo que tenía ganas de escribir un artículo sobre el «Arma-X» de Barry Windsor Smith, pero por una razón o por otra, no parecía llegar la ocasión adecuada. Le reciente publicación de «Lobezno, sediento de sangre» de Peter David y Sam Kieth, da pie a entablar un análisis conjunto de ambas obras. Más de uno puede preguntarse a qué obedece el que se agrupen dos obras que aparentemente sólo tienen en común su protagonista. Curiosamente es esa misma disparidad lo que les sirve como nexo de unión. Ambas obras no sólo son distintas entre sí, sino que además son distintas de lo que se espera de dos series del personaje que se ha convertido en el principal baluarte de la Marvel; de lo que habitual y peyorativamente se denomina como historia de «superhéroes». Nos encontramos una vez más ante la prueba de que las clasificaciones, en el mayor de los casos, no tienen sentido; sobre todo cuando se hacen con evidente intención manipulatoria.

En realidad existen más puntos en común entre «Arma-X» y «Sediento de sangre» que la compartición de protagonista. Ambas series tienen la misma procedencia e igual formato: fueron publicadas en episodios de ocho páginas en la revista «Marvel Comics Presents». Precisamente esta parcelación es un aspecto muy importante, sobre todo en «Arma-X», que trataremos más adelante.

Frankenstein-X

Varias son las razones por las que «Arma-X» nos sorprendió. Entre otras porque a pesar de que ya se sabía que Barry Smith es un gran dibujante, nadie pensaba que en su primera serie de autoría completa iba a presentar un trabajo como guionista tan brillante. Aunque posiblemente la mayor sorpresa surja al analizar lo que es la obra en sí: una historia de TERROR. Evidentemente al decir que se trata de una historia de terror «con mavúsculas», nos estamos refiriendo al terror de verdad y no al tipo de cosas que podía hacer la «Warren» en su época, que el único miedo que metía era de lo malas que eran.

Resulta curioso observar como existen muy pocas historietas de terror de calidad, a pesar de ser éste un género muy extendido entre los gustos del público. Tal vez la explicación pueda buscarse en la dificultad que plantea este tipo de obras, ya que el resultado depende en gran medida de si se ha sabido crear el clima adecuado para la historia.

En «Arma-X» nos encontramos con la recreación de la historia de la creación del monstruo que termina volviéndose contra su creador. Lobezno tiene más del monstruo de Frankenstein que del mutante de la «Patrulla-X» conocido por todos. Pero no es en este planteamiento inicial donde destaca el guión de «Arma-X», sino en el desarrollo de ese planteamiento. Barry Smith consigue dotar a la obra de un clima opresivo y angustioso, procurando además no dárselo todo hecho al lector y dejar a su imaginación la interpretación de partes clave de la historia (sobre todo de su final).

Todo ello es aún más meritorio si tenemos en cuenta que la obra se publicó fraccionada en capítulos de ocho páginas, de modo que cada episodio debía guardar entidad propia por separado y a la vez engranarse con el resto, consiguiendo un global que funcionase. Eso es precisamente lo que sucede en «Arma-X» y la prueba está en que uno puede leer la edición española y no darse cuenta de la división original en capítulos. La obra está realizada utilizando bastantes textos pero, en contra de lo que se podría pensar de un guión primerizo, funcionan bien, excepto en el primer episodio y el principio del último.

Barry Smith siempre ha destacado a la hora de dar ritmo a sus obras (basta recordar la secuencia del parto de su episodio de la «Patrulla-X» desarrollado en Africa), y «Arma-X» no es una excepción. La pelea con el tigre, la secuencia en la que muere el doctor Cornelius o la masacre de los guardias de seguridad, llevan la innegable firma del historietista inglés.

Sería estúpido intentar descubrir ahora la categoría que como dibujante posee Barry Smith. Poco hay que añadir a lo ya sabido, al referirse a ese aspecto de su trabajo en «Arma-X». Mantiene esencialmente su estilo, aunque en algunas partes de la obra parece un poco menos recargado de lo habitual. También habría que destacar que en esta ocasión él mismo ha realizado el color con un resultado desigual, ya que algunas veces el coloreado, más que complementar el lápiz, lo tapa. Las páginas de «Arma-X» nos recuerdan continuamente la maestría de Barry Smith a la hora de escoger y realizar las imágenes más adecuadas para lo que quiere transmitirnos; su maestría a la hora de narrar cada secuencia de la mejor forma posible.

Peter David desencadenado

Sediento de sangre es, por su parte, una historia más difícil de clasificar. Peter David ha escrito un guión muy personal, del mismo estilo de los que hace para «La Masa» y «Factor-X». En realidad podríamos clasificarlo como una parodia (desmadrada, por cierto). Su particularidad reside en que no es una parodia de ningún género concreto, sino que en ella, Peter David parodia todo lo que cae en sus manos. Los tebeos de mutantes, las historias de espionaje, el

género negro, o incluso las series televisivas de adolescentes, aparecen en el implacable punto de mira del guionista norteamericano. Por otro lado, no hay que confundir términos y pensar que este desmadre afecta a la obra en sí. David es un guionista de gran profesionalidad (recordar sus magníficas «Crónicas de Atlantis») y en ningún momento deja que se le vaya la mano. Sabe que lo principal es contruir un guión serio, respetando al lector. Una cosa es que idees una historia más o menos loca y otra que luego la desarrolles con el forro de los ... (ver artículo «Morrison Asyllum», Wendigo nº 55).

Un aspecto clave en el trabajo de Peter David en «Sediento de sangre», y que se ha convertido en una de las «marcas de la casa» de este autor, serían los textos. No existe prácticamente ningún diálogo que no esté envenenado; cada texto va cargado con varias «cargas de profundidad». Memorables son algunos de los textos de apoyo que nos muestran los pensamientos del protagonista, o la conversación del General Coy y Tyger, por poner sólo dos ejemplos.

Con todo, y en honor a la verdad, habría que decir que esta obra tampoco es uno de los más brillantes trabajos de David (no se tiene la misma inspiración todos los días), pero, sí es uno de los más destacables por el dibujante del que ha dispuesto. Sam Kieth es la verdadera estrella de este «Sediento de sangre». Su estilo, también personal y único, casa perfectamente con el de Peter David. Lástima que este guionista no pueda contar más a menudo con este dibujante, pues a pesar de reconocer la valía de Dale Keowm o Jeff Purves; el estilo de éstos no es el más adecuado para ilustrar los guiones de David. Eso por no hablar de Larry Stroman: ¿Qué se puede hacer con un dibujante que en el momento de mayor «tensión dramática» no se le ocurre otra cosa que dibujar un ojo gigante o un plano detalle de una oreja?

Filósofos, alienígenas y hombres de arena

Como decíamos, en «Sediento de sangre» nos encontramos con un dibujo del que lo menos que se puede decir, es que es poco común. Sam Kieth no es un desconocido para el público español, no hay que olvidar que nos encontramos ante el creador gráfico de «Sandman». Su trabajo en «Epicurus» o en la serie «Aliens: guerras de la tierra» desmostraba ya la verdadera valía de este dibujante (en «Sandman» estaba Dringenberg por el medio); pero posiblemente sea este «sediento de sangre» el mejor exponente de su capacidad.

Sam Kieth es, al igual que Barry Smith, un historietista en el que lo primero que impacta es su faceta como ilustrador (ver la última página del episodio 6, o si se dispone de lupa, las portadas). Pero tras esto, tal como sucede con el inglés, descubrimos un narrador de igual valía y tan personal como el ilustrador. Su estilo es vigoroso y dinámico, y suele mostrar elementos caricaturescos. Kieth nos presenta un montaje completamente inusual y perfectamente funcional, de modo que apenas se encuentran páginas con una planificación «normal» y a la vez es prácticamente imposible encontrar dos páginas con igual montaje. Realmente, páginas como la 15, o la 16, por mencionar sólo dos, son difíciles de encontrar.

La obra presenta un número elevado de viñetas por página. Kieth es capaz de meter hasta 16 viñetas en una plancha, sin que el conjunto resulte recargado. Para ello simplifica el dibujo en las viñetas pequeñas, haciéndolo menos detallista y más caricaturesco, sin que por ello se pierda en elementos expresivos o calidad en el trazo. Tal vez sea precisamente en este tipo de secuencias con elevado número de viñetas, donde mejor se plasme la capacidad de narrador de este autor. Así, podemos fácilmente encontrar secuencias realmente interesantes, como la del desenlace de la pelea entre Lobezno y Cyber en el quinto episodio, o el enfrentamiento final en los árboles que aparece en el último capítulo.

«Sediento de sangre» y «Arma-X» son dos «joyas» en la producción de Fórum; dos joyas entre tanto Manga ilegible y tanta proliferación de números uno de colecciones destinadas a no pasar del primer año. A ver si entre tanto director, coordinador, profesor y demás «mentes pensantes» a alguien se le ocurre publicar más trabajos de estos autores. Comenzar por la edición del trabajo de Barry Smith en la colección «Marvel Fanfare» o de la colaboración de Peter David y Sam Kieth en «La Masa», no sería mala idea.

Norman Fernández

Mike Mignola, un toque de distinción

Mal acostumbrados como estamos a los excesos (y defectos) tan abundantes entre los dibujantes americanos actuales, resulta refrescante cómo la lectura de un cómic dibujado por Michael Mignola muestra que sigue habiendo gente al margen de modas que, paradójicamente, ejerce una indisimulada influencia. Su brillante adaptación del Drácula *de Coppola es el último eslabón en una carrera que sólo parece ir firmemente a mejor.*

Y la verdad es que Mignola parece una pequeña excepción en el campo del cómic americano actual, en el sentido de que huye de la espectacularidad, de las rayas, de complejos picados y contrapicados, de personajes musculosos en poses forzadas, en favor de una insultante simplificación de líneas. Una ojeada a sus trabajos, desde sus balbuceantes *Hulk* y *Alpha Flight* de hace ocho años al *Drácula* de hoy nos confirma una evolución inteligente que no hace más que sorprender. Poco a poco ha ido superando sus limitaciones técnicas (como podían ser una poco definida caracterización de personajes o un montaje escasamente innovador) hasta convertirse en un autor ya no de futuro prometedor sino de presente magnífico. Y todo ello al mismo tiempo que otros autores como Jim Lee, Silvestri, Joe Quesada o el propio Mazzucchelli recogen la influencia de alguno de sus hallazgos. Por esta razón es hora de que se le reconozcan claramente sus muchos méritos.

Composición y síntesis

La maestría de Mignola para la composición de las páginas y las viñetas no admite apenas parangón. El conjunto guarda un equilibrio casi perfecto en el que desde las figuras hasta la más mínima onomatopeya o el bocadillo están distribuidas en total armonía. El resultado final aparenta una simplicidad absoluta, tras la que se esconde un plan de trabajo elaborado hasta el último detalle.

Ejemplos de ello no nos faltan: la doble página de apertura de la miniserie *El mundo de Krypton*, con una disposición en forma de triángulo, con vértice superior en la cima del rascacielos y a partir de ahí una línea descendente representada por la posición de las diferentes naves en sucesivos planos; repite esta disposición en la primera página del número 1 de *Corum*. En la última página de este mismo número encontramos otra forma muy cara al dibujante, consistente en un cuerpo central en la viñeta (un castillo en este caso, o un edificio en *El mundo de Krypton*, o el aspecto anti-vida en *Cosmic Odissey*) en torno al cual se disponen en triángulo —otra vez— el resto de elementos de la viñeta. La consecuencia es que una viñeta de Mignola es relajante, tranquila y refrescante. A algunos esto les parece «blando», cuando, al menos desde nuestro punto de vista, tal «blandura» es de un efecto expresivo sorprendente.

En cuanto al montaje de la página, Mignola fue abandonando poco a poco al clasicismo presente en sus primeros trabajos para irse decantando por una composición de página más dinámica y narrativa. El primer hito en esta evolución sería, de nuevo, *El mundo de Kryton*, donde el variado tipo de narraciones (narrador omnisciente en los dos primeros números, flash-back a través de las grabaciones de Jor-El en el número 3, o a través del relato de Supermán en el 4) ofrecen a Mignola la oportunidad de empezar a experimentar con la disposición de las viñetas.

Hasta dónde puede llegar el trabajo del autor en este campo está por ver, pero sólo un simple análisis de páginas como la primera de *Drácula* nos hace concebir inmejorables esperanzas: el texto de apoyo colocado a la derecha, las viñetas a la izquierda; las tres superiores describiendo la derrota de los cristianos, la central mostrando magníficamente la crueldad de la guerra a través de las flechas desparramadas por el suelo, el Príncipe Vlad como figura central ensartando a su enemigo y la viñeta inferior mostrando la derrota de los musulmanes por medio de la lanza con la media luna caída mientras, aparentemente más débil, una lanza con la cruz se mantiene en pie en el centro. Mayor simplicidad y expresividad no se puede pedir.

Y ya que hablamos de simplicidad, habría que hablar del trazo de Mignola, ese trazo anguloso tan típicamente suyo. Aquí también ha habido una evolución en la que el autor ha ido eliminando lo superfluo, hasta conseguir con pocas líneas una excelente definición de rostros y figuras. En este aspecto debemos destacar el trabajo de los diferentes entintadores que han trabajado sobre los lápices de Mignola. A éste no la van aquellos que recargan su dibujos (como Carlos Garzón en *Cosmic Odissey*, Rick Bryant en *Mundo de Krypton*, P. Craig Russell en *Phantom Stranger* o Mark Badger en *Triunfo y Tormento*), y sí los que respetan esa simplicidad que busca; tal es el caso de Bob Wiacek en *Lobezno: Aventura en la jungla*, Al Williamson en *Fahfrd y el Ratonero Gris* o John Nyberg en *Dracula*.

En resumen, Mike Magnola ha hecho de la sencillez en el cómic un arte. Pero no nos engañemos: tras esa sencillez se esconde, como ya hemos dicho, un trabajo concienzudo y meditado. Otros trabajos más espectaculares y vistosos tienen probablemente menos labor detrás. No olvidemos que, por ejemplo, un dibujo lleno de rayas puede disimular errores, pero al final queda recargado. Para comprender esto, nada más hay que observar el número 8 de *X-Force*, donde enmarcado entre dos páginas del «grandioso» Rob Liefeld encontramos catoce páginas de un Mike en excelente forma, preludio de lo que veríamos más tarde en *Drácula* deleitándonos con esa relajada espectacularidad en trazo y montaje que se ha convertido en la marca de la

casa. Sin forzas la máquina, le da cuatro lecciones al amigo Rob de cómo contar una historia de acción sin marear a nadie. Y aún hay gente que dice que Rob Liefeld (o Portaccio, o MacFarlane, etc.) es la gran esperanza del cómic americano actual. Un sacrilegio.

Adaptación... pero menos

Probablemente el próximo paso en la evolución de Mignola debería ser el sorprendernos con sus propios guiones y confirmarse de una vez como un autor completo a la altura de los Byrne, Miller o Simonson, por poner algún ejemplo. No debemos olvidar que sus mejores trabajos han coincidido con buenos guionistas o, por lo menos, con historias medianamente interesantes (*Mundo de Krypton, Cosmic Odissey, Lobezno, Gothan, Luz de Gas, Fahfrd...*).

Sin embargo, y aunque esto entre en aparente contradicción con lo arriba expuesto, Mignola ha estallado justamente con una adaptación de una película basada en una novela de prestigio con una tradición teatral y cinematográfica inmensa. En principio, nada hay más lejos de lo que debería ser una obra personal. Pero eso es justamente *Drácula*. Un trabajo personal.

El problema de toda traslación de película a cómic es que el destinatario no suele ser sólo el lector de historietas, sino también el espectador que ha disfrutado de la película y que espera ver en la obra los rostros y fotogramas que ha visto en ella. La creatividad del autor queda así claramente lastrada, y la verdad es que hasta este momento, con las muy honrosas excepciones de trabajos como los de Sienkiewicz en *Dune*, Simonson en *Alien* o Jerry Ordway en *Batman*, rara vez las adaptaciones de películas han resultado interesantes como cómic.

El caso de *Drácula* se escapa por completo a esta norma, y ya se puede advertir desde el principio que es una obra que Mignola ha acometido con cariño, como algo muy personal. Si hacemos caso a lo que se dice en el *Comics Scene* número 11, nuestro autor se embarcó en el proyecto con placer y, de hecho, consta en los créditos finales de la película como *ilustrador*. Ignoramos si tal calificación le corresponde por su labor como dibujante de la adaptación a la historieta o si su implicación fue más profunda, quizás colaborando en el *storyboard* u otra actividad similar. Curiosamente, otro grande del cómic, Jim Steranko figura como *project conceptualist*.

Volviendo a *Drácula*, el cómic, hay que decir que es bastante más que una adptación. Evidentemente, los primeros planos de los personajes corresponden a los rasgos de los actores que los interpretan, y encontraremos dispersas por el volumen viñetas que coinciden con fotogramas de la película, pero se nota que Mignola ha gozado de plena libertad en su visión de la historia. En primer lugar, desarrolla de forma admirable su concepción del montaje y la narración ya comentado anteriormente; por ejemplo, tiende a respetar los límites de la viñeta, en una composición más inclinada a lo tradicional, en las escenas tranquilas, mientras que en las de acción presenta una montaje más frenético, saltándose tales límites y variando la disposición de los cuadros, en los que aparece continuamente esa «planificación geométrica» que tanto le gusta. Para ser una obra basada en un relato estructurado en diarios (o la voz en off de la película) prescinde casi absolutamente de los textos de apoyo, apartándolos a un lado de la página, o atravesando las viñetas, para que nada estorbe su excelente concepción visual.

Otro aspecto en el que ha mejorado notablemente es su dominio de las escenas corales y el tratamiento de las diferentes acciones. Ha llegado más que nunca a colocar como nadie los personajes, destacando siempre en primer plano al principal, pero también sabiendo dar su importancia a los planos secundarios; el resultado es que también los planos hablan: como ejemplo destacado, el encuentro de Drácula y Mina en Londres. En cuanto a las acciones paralelas, Mignola las alterna con habilidad, contribuyendo al adecuado ritmo de la obra, como podemos ver en el reeencuentro de Harker y el Conde en Londres (escena mucho menos relevante en el montaje final de Coppola) alternado con la decapitación de Lucy o la conversación entre Van Helsing y los tres amigos coincidente con la cena de Drácula y Mina.

Finalmente, hay que insistir en cómo ha perfeccionado su trazo. Aunque bien es verdad que su técnica imprecisa en las figuras no era demasiado importante antes, ya que estamos ante un autor que busca más el impacto visual, con sus composiciones geométricas, los perfectos cambios de escala-detalle, el contraste de elementos o el adecuado uso del negro, la verdad es que su mejoría en este aspecto contribuye a la gran calidad de la obra.

Progresar sin riesgos

Más de uno se preguntará cómo alguien que no arriesga demasiado en sus imágenes y tiende a la síntesis más absoluta puede ser uno de los dibujantes más importantes del momento. Quizá éste sea justamente uno de los mayores méritos de Mike Mignola, el de ser capaz de hacer trabajos completos sin aspavientos ni grandilocuencias. A nivel técnico, le queda poco por aprender y, sin embargo, su mejor trabajo está aún por llegar. Seguro.

Apéndice: Spain sigue siendo different

Nos gustaría poder agradecer a Ediciones B su gran trabajo en la publicación de la versión española de *Drácula*. Al final, lo único que habrá que agradecerle es la rapidez en tal edición. Por lo demás, si comparamos nuestra edición con la americana, no podemos evitar quedar decepcionados. Nos han dado un volumen de lujo que queda muy bien en la biblioteca, pero poco más. En primer lugar, los colores de esta edición son más apagados que en la edición original, llegando en ocasiones a cambiar casi por completo; esto desvirtúa en cierta manera el magnífico trabajo de Mark Chiarello en el color. Por cierto que para saber a quién debemos esa gran labor, tenemos que buscar la versión original, porque el editor español ha decidido omitir el nombre del colorista.

En otro orden, debemos estar contentos de tener edición de lujo, cosa que los yanquis no pueden disfrutar, y se tienen que conformar con cuatro cómic-books que no podían poner en sus estantes y guardarán en bolsas de plástico o algo así. Claro que ellos tienen las cuatro portadas y contraportadas e ilustraciones interiores que redundan en el saber hacer de Mignola y demás. ¿Que preferís que se hubiera respetado el formato original, sin omisiones ni cortes y así pagarlo más barato? Mala suerte, chico. ¡Ah! Los yanquis tiene desde marzo su edición de lujo con la reunión de los cuatro cómic-books; eso sí, con una introducción de Francis Coppola e ilustraciones inéditas por Mignola.

Finalmente, hablemos de la tradución. Es comprensible que los límites del globo o bocadillo hacen que los traductores españoles tengan que adaptar lo que se dice en el original. Lo que ya es grave es que tal traducción sea erróena, oculte o se invente datos. Veamos algunos ejemplos del último volumen: en el encuentro entre Mina y Drácula en la habitación, éste dice: «Sin el amor que me das... estaré completamente muerto»; en el original dice: «Estoy muerto para todo el mundo». Más adelante Drácula-murciélago se enfrenta a Van Helsing: «Vuestra adorada es ahora mi carne, mi sangre, mi piel, mi esposa»; en el original: «... mi carne, mi sangre, mi igual, ...» (confusión entre *kin* —familiar, pariente— y *skin* —piel).

Luego los héroes cogen un tren hacia Transilvania; en su diario Harker dice «El conde debe rodear el Peñón de Gibraltar donde hemos situado un puesto de vigilancia, así como en el puerto de Varna en el mar Negro, donde...«; para nada se habla de ese puesto de vigilancia en Varna en el original. Más adelante, otra vez en su diario, Harker dice «Desde Varna, Mina y Van Helsing tomarán un carruaje y continuarán hacia Galatz»; en el original, «Desde Varna, Mina y Van Helsing tomaron un carruaje y nosotros (Harker, Seward, Holmwood y Morris) continuamos hacia Galatz». Al final, cuando Drácula se muere, dice «Esté donde esté mi dios... me ha perdonado»; en el original: «¿Dónde esta mi dios?... me ha abandonado» (confusión entre *forgive* —perdonar— y *forsake* —abandonar).

No pretendemos con esto hundir la labor del traductor, que en el resto de las páginas donde hemos hecho la comparación es adecuada, pero estos errores en tiempos verbales y confusión en el significado de algunas palabras, provocados quizás por las prisas con las que se llevó a cabo la edición aquí, cambian por completo el sentido de lo dicho en la versión original. Spain in still different

Jordi Juanmartí
Javier Riva

Omac: No future

John Byrne sigue con su sana costumbre de alternar lo mejor con lo peor. Su reactivación de Namor se iba haciendo progresivamente más aburrida (hasta el punto de abandonar la colección) y la fórmula paródica de Hulka va agotándose poco a poco (también se anuncia su marcha para el número 50), al tiempo que su proyecto para Dark Horse, los Next Men, discurre de forma irregular. Sin embargo, con Omac tenemos al Byrne de las grandes ocasiones, demostrando una vez más la máxima tantas veces defendida desde estas páginas, la de que ningún género dentro del cómic es particularmente bueno o malo por definición, sino que, como en toda manifestación artística, hay historias buenas e historias malas. Y Omac es una buena historia.

El futuro ya no es lo que era

Si algo se le puede reprochar a esta trabajo de Byrne es, como tantas otras veces en el caso de las grandes editoriales yanquis, el hecho de que el personaje pertenezca a una línea editorial y no a su autor. Esto quiere decir que este Omac es una creación personal del dibujante inglés-canadiense, pero que también debe encajar perfectamente con apariciones anteriores del personaje (la versión de Jack Kirby en especial) y, al mismo tiempo, dejar el campo libre a otras intervenciones posteriores de nuevos creadores.

Todo ello hace que el desenlace de la historia sea demasiado complicado y aburrido, una enésima repetición de la teoría del «viaje en el tiempo», versión *cómic book*. Podría ser un decepcionante epílogo a tres volúmenes brillantes sino fuera por lo que el propio Byrne escribe en el artículo con que concluye su trabajo. Si hacemos caso a lo que ahí se dice, la idea del viaje en el tiempo y las diferentes líneas temporales no es más que un utensilio para, por un lado, respetar la obra de Jack Kirby y, por otro, tener la libertad de contar lo que quería.

Efectivamente, una ojeada a la trayectoria de Byrne nos hace ver que las paradojas temporales son uno de sus recursos favoritos para crear historias, como puede verse en los *Días del futuro pasado* en *Patrulla X*, o el viaje a la antigua ciudad de Calgary en *Alpha Flight*, Nick Furia matando a Hitler en *Los Cuatro Fantásticos*, o el villano de *Next Men*, Satanás, llegado desde su año 2112. En el epílogo, Byrne admite que es su tipo favorito de ciencia ficción y, aunque a través de las palabras de Bigello en el segundo volumen expone con una lógica aplastante los problemas del viaje hacia el pasado, no duda en recurrir a una de esas soluciones tan propias del cómic de superhéroes para solucionar dichos problemas, y poder seguir usando libremente ese recurso en futuras historias.

De todos modos, el viaje en el tiempo en Omac no es más que un medio para conseguir un fin, un recurso que, aunque aparentemente tiene su importancia (no olvidemos que Omac es un guerrero que viaja al pasado para poder alterar el futuro), se limita a enmarcar una de las historias más humanas que se hayan podido leer en la historieta en los últimos años. El Byrne que escribe Omac no es el que intentaba reproducir el sentido mágico de Kirby en *Los Cuatro Fantásticos*, sino el que llevó a cabo la humanización del mundo de Superman, en un proceso que culminaría en aquella magnífica historia llamada *Metrópolis 900 millas* (Premio Haxtur 1988).

Personalmente, nos gustaría pensar que Omac acaba en realidad con ese primer plano de la sirvienta Josie ante Budy Blank, y que las trece páginas que siguen no son otra cosa que la obligada concesión a las pautas del género y a las exigencias de una línea editorial.

No hay color

Destaca en Omac la ausencia del color, algo ciertamente inusual dentro de un subgénero como el de superhéroes, donde explosiones, peleas, paisajes cósmicos y personajillos en pijama y leotardos suelen perder espectacularidad en blanco y negro. Por un lado, ésta es la indicación de que en el trabajo que nos ocupa no encaja el coloreado; es una historia de personajes no de situaciones, y hacia aquéllos debe desviarse nuestra mirada. Por otro lado, podría también interpretarse la renuncia de Byrne a que se coloreen sus dibujos como una aceptación de su plena habilidad como dibujante: es sabido que un dibujo mediocre puede disimular sus deficiencias con la labor de un buen colorista —a casi nadie se le escapa la magnífica labor que pueden llevar a cabo gente como Lynn Varley o Steve Oliff, por ejemplo

Pues bien, Byrne no parece necesitar de tales ayudas. Quiere ser el completo responsable de la obra, con lo que podemos deducir que va a acometer su trabajo con cariño, dedicándole más atención de la habitual. Esto significa que, cuanto menos, el resultado va a ser digno; ya sabemos que el peor Byrne es el que aflora en ciertos trabajos cuando su interés está disperso en varios frentes. Por tanto, el dibujo va a ser cuidado, detallista y al servicio de la historia. En algún otro lugar acusamos a John Byrne de dibujante tramposo, en el sentido de que, en sus prisas por acabar una obra, no respetaba las perspectivas y los personajes repetían sus forzadas poses por las viñetas. Aunque esto ocurre de nuevo especialmente en los volúmenes tercero y cuatro, debemos matizar tal acusación en Omac. Esta vez, el inglés-canadiense ha intentado esmerarse algo más.

El guerrero filósofo

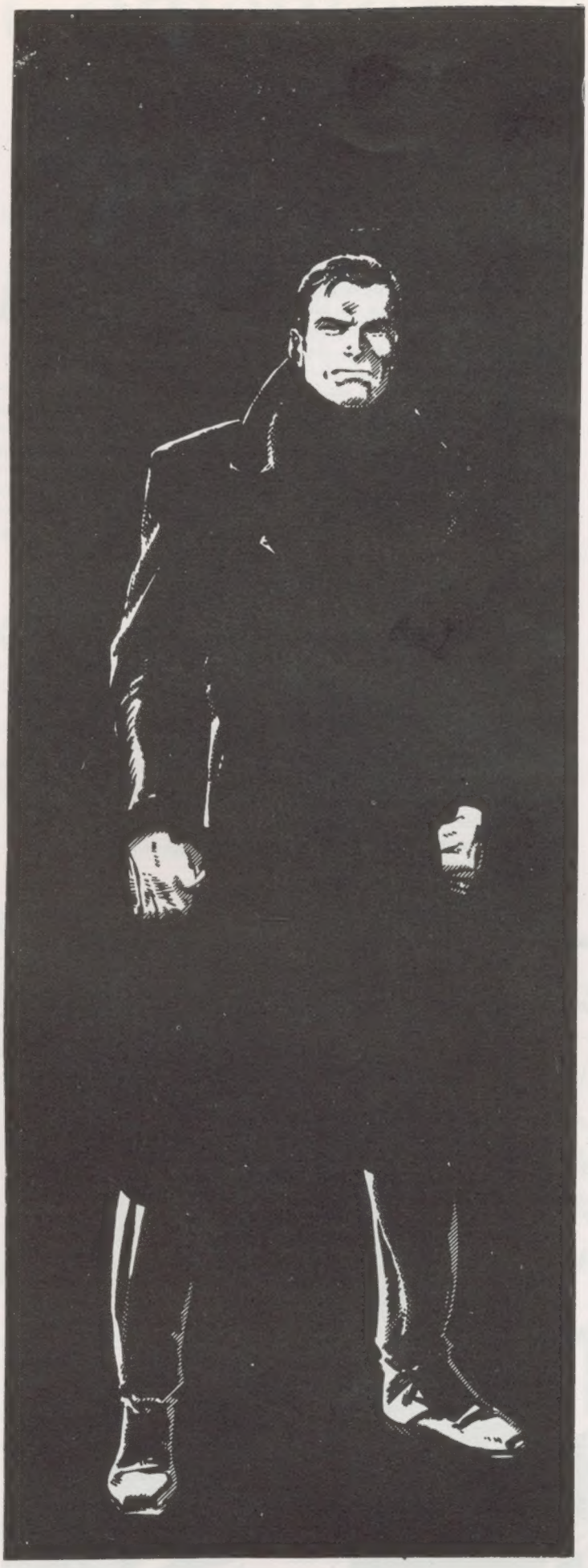
La obra comienza con una dedicatoria a Jack Kirby que no deja de ser irónica, ya que la idea central del Omac de John Byrne es que el mundo que conoce «su» Omac pertenece a una línea temporal falsa, y que el guerrero debe viajar al pasado para restaurar la línea temporal verdadera, que sería nada más y nada menos la creada por

Kirby. Así, el primer volumen de la serie es una introducción al auténtivo cuerpo de la historia, que se desarrollará en los volúmenes dos y tres.

Byrne llama a Omac el *guerrero filósofo*, «el tipo de chico que va por ahí rompiendo cabezas mientras cita a Shakespeare». Omac es un superhéroe oscuro, que no suelta interminables peroratas en las batallas ni se regodea en ellas cuando terminan. Antes al contrario, pensará en ello como una misión desagradable pero necesaria, y necesitará recordar las bellezas del mundo antes de la destrucción para poder cumplirla con efectividad. El autor inglés-canadiense va a reflejar esto en un primer volumen asombrosamente parco en diálogos y donde toda la fuerza narrativa va a estar en los expresivos dibujos y en los textos de apoyo. De hecho las primeras palabras que se «oyen» en la historia serán prácticamente las pronunciadas por Mr. Big ya superada la mitad del libro.

Es más, a partir de ahí otros personajes hablarán, pero no Omac. Sabremos lo que piensa y lo que les responde a través de los textos de apoyo. ¿Por qué no se nos permite «oír» las palabras de Omac durante todo este volumen, ni siquiera cuando responde a Mr. Big o a los agentes de la GAP? Primero, está el empleo del monólogo interior, recurso usado por la narrativa desde hace bastante tiempo ya, y que tiene por función hacer que el lector se identifique con más facilidad con un personaje, por conocer todos sus pensamientos. Segundo, es significativo el que Omac no hable hasta su conversión en Buddy Blank al comienzo del segundo volumen. Es como si la palabra, que es lo que distingue al hombre de las bestias, le fuera negada a Omac hasta que pierda su condición de soldado para transformarse en otro yo humano.

Ya hemos dicho que los dibujos son expresivos. Deben serlo, si quieren reflejar con acierto lo apuntado en el párrafo anterior. Así, las escenas de batalla son espectaculares, logrando el autor tal efecto sin necesidad de onomatopeyas ni de inundar las viñetas de líneas cinéticas; las explosiones lucen muy bonitas, vemos con facilidad lo que pasa a través de los diferentes planos... El resultado final destila auténtica belleza, la de unas imágenes pasando a cámara lenta ante nuestros ojos. El adecuado uso de las tramas en sombras, reflejos y sobre la piel de los personajes, compensa la ausencia de color. Y cuando el descanso sustituye a la guerra, Byrne deja que sean los rostros quienes hablen. Se podría haber prescindido perfectamente de todo texto de apoyo para la escena de Omac en el campamento de refugiados, tal es la expresividad que el dibujante sabe otorgar a los personajes.



Esta soberbia introducción deja el camino preparado para el comienzo de la trama argumental vía Mr. Big y los agentes de la GPA, en las páginas que introducen el tema del viaje en el tiempo. Y, aunque parezca mentira lo mejor está por llegar.

Los deprimentes años 30

Omac desaparece en el segundo volumen para que tome su lugar Buddy Blank. Es aquí donde la historia alcanza su máxima humanidad, al tiempo que Byrne demuestra de forma irreprochable sus dotes de argumentalista. La descripción costumbrista de caracteres y ambientes (el vagabundo, el sargento Deagan y su hija Molly, los policías en la comisaría, Benny, el destartalado piso de los Blank, etc.) es breve y efectiva. Pero donde el autor hecha el resto desde el punto de vista de la historia es en su recreación del Nueva York (¿o Metrópolis?) posterior al crack de 1929. Y esto lo hace a través de un dibujo directo y bastante realista (para tratarse de un presumible cómic de superhéroes) y unos diálogos rápidos y llenos de intención, como los que mantienen Molly y la señora Polasky, o Molly y Buddy, o Buddy y Benny. Es destacable que si en el primer volumen los textos de apoyo eran inevitables, aquí brillan por su ausencia.

Pero esto no es todo. Como argumentalista, Byrne refleja sabiamente el paso del tiempo, a través de unas cuantas elipsis estratégicamente distribuidas, dando una gran sensación de fluidez al relato. En otro aspecto, el empleo del recurso del sueño aparece también correctamente para recordar a Buddy Blank (y al lector, por si a estas alturas ya se le había olvidado), en qué campo nos estamos moviendo. No abusa de él, como hizo Claremont en su última etapa en *Uncanny X-Men*, sino que lo presenta en pinceladas rápidas y concisas.

Podríamos seguir destacando cosas de este volumen. Por ejemplo, mencionar la variedad del montaje, donde cada página presenta una disposición diferente de las viñetas, dando a la historia una agilidad fuera de lo común, especialmente si tenemos en cuenta que en esta segunda parte apenas hay acción. En este sentido, hay que recordar cómo hace tiempo que Byrne ha dejado de dibujar mayoritariamente páginas de más de cinco viñetas, con el consiguiente cambio en su concepto de la realización gráfica y la mayor libertad en el montaje.

Hablemos también del alarde de ingenio presente en la explicación de por qué el otro yo de nuestro guerrero recibe el nombre de Buddy Blank (algo así como «fulano de tal»). O el desarrollo del carácter del villano, Bigello, cuya

opresiva presencia se puede sentir ya desde la última página del volumen anterior, y en éste através de los seriales de la radio, conversaciones, etc. O el final del libro,según los cánones de la más estricta novela negra... Un volumen excelente, en fin, que por sí solo justifica ya toda una obra.

La próxima esquina

El tercer volumen empieza a plantear ya ciertos defectos en lo que al dibujo se refiere. Es como si Byrne hubiera dado lo mejor de sí en los dos anteriores, habiendo contado lo que realmente le interesaba y ahora empezara con sus consabidas prisas por terminar la obra. Veamos: las figuras, que hasta ahora gozaban de un aceptable acabado en una buena alternancia de primeros planos, tres cuartos o planos generales, empiezan a estar más imprecisas (como ejemplo, veamos a Omac subiendo las escaleras del hotel); el uso de las tramas, que hasta ahora alternaban momentos de gran expresividad con otros de mero relleno, comienza a inclinarse a este último extremo; ya se había podido ver algo de esto en escenas como la de Buddy y Molly en la cama en el volumen anterior, pero ahora se hace más repetitivo, a través de viñetas como los primeros planos de Omac al final del libro. Finalmente, su famosa «perspectiva tramposa» aparece de nuevo, con picados que no se rigen por norma alguna, los puntos de fuga de escenario y figurantes no coinciden, y si lo hacen la anatomía del personaje es deforme (véase la última página, donde parece milagroso que los personajes puedan mantenerse en pie... y sin embargo lo consiguen).

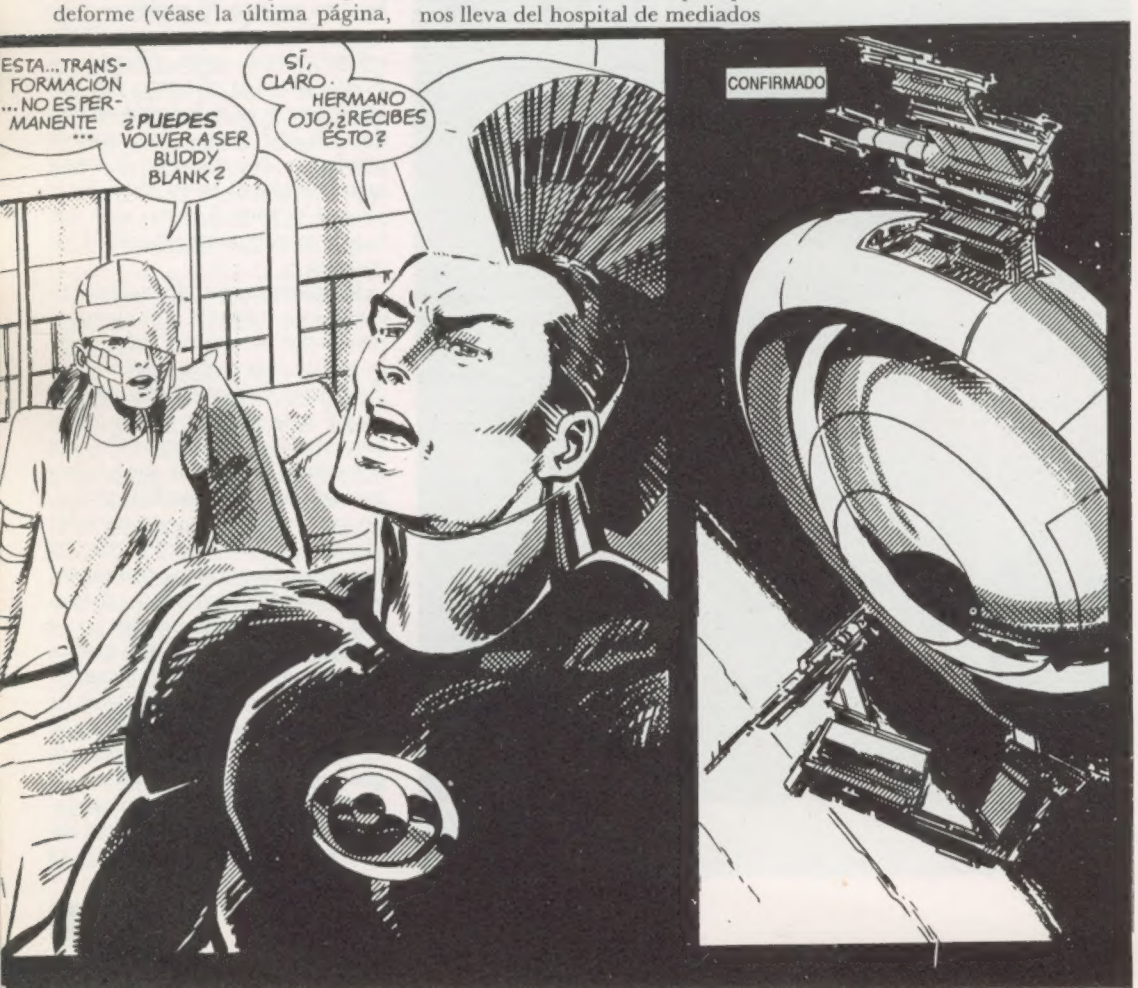
Por suerte, la historia sigue estando a una gran altura, y la conversación entre Omac y la prostituta Josie es una perfecta prueba de la extraordinaria sensibilidad a la que puede llegar nuestro autor, en la línea del mencionado episodio *Metrópolis 900 millas*. Pero lo que ahí era un mensaje de completa desesperanza, aquí se convierte en todo lo contrario, en el deseo de la búsqueda de la próxima esquina. El montaje sigue siendo destacable, al igual que el uso de las elipsis y los puntuales diálogos. La historia sigue fluyendo sin necesidad de textos narrativos de apoyo (los existentes son las palabras de Hermano Ojo) y la vuelta de la acción es bienvenida en viñetas aceleradas y en su mayoría completamente mudas hasta la climática escena de la muerte de Hitler. Todo queda preparado para una traca final... que no hace demasiado ruido.

Alma en la máquina

Dejando aparte lo comentado en el primer apartado del artículo sobre el torpe desenlace de la historia, el cuarto volumen de Omac es una pequeña decepción. La primera parte del volumen acentúa en el dibujo los defectos que ya se apuntaban en el volumen tercero, y la historia se vuelve a lo tópico del género. Es un momento digno, que mantiene ese vigoroso montaje, pero poco más. Todo gana enteros cuando Byrne vuelve a lo cotidiano en esa bella elipsis que nos lleva del hospital de mediados de los treinta a un cementerio a comienzos de los noventa.

Esas páginas son las más bellas del volumen, con un ritmo sosegado y con la ya conocida aptitud de Byrne para retratar caracteres: las descripciones de los hijos y nietos de Buddy Blank no pueden ser más breves y a la vez demoledoras. Otro prodigio de concisión puede verse cómo Byrne resume los pasados cincuenta años en una sencilla viñeta con dos primeras páginas de periódico. Con todo, la parte que más llama la atención en este volumen es cómo Byrne, el «humanizador» de personajes por excelencia, aplica tal práctica en una máquina, a través de algo tan sencillo como el cambio de rotulación en los textos de apoyo que utiliza para reproducir las palabras de Hermano Ojo. Con este simple método consigue más que lo que otros habrían hecho con miles de palabras.

Un aspecto que tal vez convendría comentar es el hecho de que Byrne, en palabras de Omac, diga que la 2ª Guerra Mundial fue algo necesario. Aunque el autor mencione, a modo de justificación, que es una consecuencia lógica de la mentalidad militarista del personaje, no es menos contradictoria tal afirmación. Pues si el objetivo final de estas páginas es volver a llevar a Omac a la posición de partida, es decir, la versión de Jack Kirby, no podemos olvidar que Omac es, justamente, ese «guerrero filósofo» que nunca aceptaría tal cosa. Quizás lo que aflora en esta peligrosa idea es el conservadurismo de Byrne (criticado en esta revista con anterioridad) y su deseo de aceptar las cosas tal como vienen, sin buscar cambio alguno.



El futuro de Byrne

Poco le queda por hacer a Byrne que nos pueda sorprender gráficamente. Tampoco hace falta que innove demasiado si se limita a aplicar su saber hacer como dibujante y argumentalista (que no es poco) para hacer excelentes trabajos. Esto queda claramente demostrado con los dos prímeros volúmenes de *Omac*, mientras que los dos últimos son prueba de lo que le pasa cuando le entra la prisa por terminar. De todos modos, de los «malos momentos» de Byrne deberían aprender muchos autores de nuevo cuño (y coñazo) que se dedican más a explotar su *Image* que a contar cosas interesantes, ya que muchos de los defectos apuntados se deben a su intención de usar soluciones gráficas diferentes y variadas de forma demasiado apresurada. Otros ni lo intentan. Por ello, habrá que seguir atentos a su trayectoria.

Jordi Juanmartí
Javier Riva

Comentarios en voz alta

La moralidad acomodaticia del «Profesor Sigrid»

«La última cuestión sobre la que me hablas, la honradez de los críticos ligados a una editorial, ya la he comentado en esta sección. Sólo tengo que decir al respecto que, partiendo de que absolutamente nadie es totalmente imparcial, la mayor o menor fiabilidad de los críticos tendrá que ver con el grado de honradez de cada uno. Cada crítico es un caso diferente y es trabajo del público detectar a los fiables y a los que no lo son».

Profesor Sigrud
(Cimoc nº 143)

Según se deducen de estas palabras, todo es lícito:

- Se puede ser catedrático de una asignatura y dar clases particulares a los alumnos de esa asignatura. No tiene porqué influir en los resultados finales de los exámenes, de los que van, o no, a las clases particulares «... partiendo de que absolutamente nadie es totalmente imparcial, la mayor o menor fiabilidad de las NOTAS tendrá que ver con el grado de honradez de cada uno...».
- El estar al frente de una oficina de contratos y cobrar de una de las empresas que presenta ofertas a los contratos que ella se adjudican, no tiene nada que ver con no ser honesto, a la hora de adjudicar estos contratos «... partiendo de que absolutamente nadie es totalmente imparcial, la mayor o menor fiabilidad de la ADJUDICACION tendrá que ver con el grado de honradez de cad auno...».
- ¿Qué tal ser juez de una causa y a la vez asesorar —cobrando— a la defensa? No importa, siempre será capaz de emitir un veredicto honesto: «... partiendo de que absolutamente nadie es totalmente imparcial, la mayor o menor fiabilidad de la SENTENCIA tendrá que ver con el grado de honradez de cada uno...».
- A lo que parece, se puede ser de la brigada antidroga y cobrar de los que introducen la droga. Este insignificante hecho no va a influir para nada, en las detenciones que a este respecto se hagan: «... partiendo de que absolutamente nadie es imparcial, la mayor o menor fiabilidad de los ALIJOS y DETENCIONES tendrá que ver con el grado de honradez de cada uno...».

La verdad es que leyendo estos comentarios con frecuencia nos preguntamos si nosotros seremos MARCIANOS, tal es la desfachatez de lo escrito, que nos parece estar viviendo en otra galaxia.

Kamui: El manga que tiene manga

Parece que hemos emitido un juicio algo precipitado sobre este «manga» en nuestra anterior editorial. El número uno era TAN MALO, que nos resistíamos a continuar su lectura. De ahí aquella afirmación. Al final ha prevalecido nuestro sentido crítico y profesionalidad sobre el resto de las consideraciones y lo hemos leído entero. El resultado en este mismo número con el título «El peligro amarillo».

Obra recomendable

El que un autor de cómic se embarque en la aventura de editar un monográfico suyo, es más que suficiente como para que lo recomendemos. Ahí van título y dirección a donde poder dirigirse:

«Indios, Marines y Ketchup». Autor: Ferrán. Ediciones Pictograma. Gaibel, 8. 12003 Castellón.

Otra recomendación

En Vigo se está editando un fanzine que lleva varios números impresos y que, entre otras cosas, trata sobre comics. En uno de sus números han publicado un amplio reportaje sobre el XVI Salón Internacional del Cómic del Principado de Asturias, lo cual se agradece. Para más información o pedidos, dirigiros a:

Rufino Pérez Fernández. Montero Ríos, 36 - 2º. 36201 Vigo

De nuevo Orense

Las «V Xornadas de B.D.», a celebrar en Ourense convocan una nueva edición del concurso de comics «III Certamen Ourense de Banda Deseñada» con un premio de 100.000 pts. y cuatro de 25.000 pts. Los interesados pueden dirigirse a «Casa da Xuventude». Celso Emilio Ferreiro, 23. 32004 Ourense. El plazo finaliza el 10 de junio.

Música y Salón del Principado de Asturias

Timothy Truman, uno de los invitados al último Salón Internacional del Cómic del Principado de Asturias, además de autor de comics es compositor con dos o tres lps editados a mi espalda. Este autor nos ha escrito recientemente anunciándonos que está componiendo una canción-homenaje al Salón del Cómic y a Gijón. En breve nos enviará una copia grabada. En la próxima edición a celebrar del 4 al 9 de octubre la estrenaremos como himno oficial del Salón. Hasta aquí llega el éxito de este Salón que se monta con apenas TRES MILLONES DE PESETAS. ¿Hay quién dé más por tan poco dinero?

Lucca y el Salón del Cómic del Principado

También el eco del SALON DE ESPAÑA ha llegado a Italia. Una revista de características similares a la nuestra —sin portada y contraportada a color—, nos han pedido exhaustiva información sobre el Salón, tenían la intención de editar un monográfico dedicado al Salón de Italia LUCCA y al de España por partes iguales. Estamos a la espera de recibir algunos ejemplares, a estas alturas el citado monográfico ya ha sido impreso.

Yago Veloz, cabalga de nuevo

Hemos tenido una sorpresa muy agradable al encontrarnos en el nº 5 del tebeo editado en bable El Gomeru, con una historia de «Yago Veloz» —personaje que habíamos resucitado en nuestra revista— que no conocíamos, cual no seria nuestra sorpresa al comprobar que no la conocíamos porque nunca había sido impresa. Buylla ha comenzado a crear nuevas historias de este personaje, como en otro momento lo hizo para nosotros con su «Superdotado». Y lo más importante de todo es que nos costó trabajo reconocer que la historia había sido dibujada recientemente (1993), tal es el grado de calidad que aún conserva este veterano autor.

En este mismo número publicamos dos historietas suyas, una nueva de «Superdotado» y otra antigua de «Yago Veloz» que es un homenaje al personaje HAXTUR de Víctor de la Fuente.

Xuasus en la brecha

El ya habitual dibujante de «El juez Dread» ha tenido una nueva propuesta. Alan Grant y John Wagner le han querido meter como dibujante en la serie de «Lobo» que ellos van a guionizar. Xuasus de momento ha rechazado el proyecto, se encuentra a gusto con «El juez Dread», máxime ahora que la DC ha comprado los derechos para USA y esto le va a proporcionar nuevos ingresos, además de entrar en el mercado USA, sin moverse de Londres.

Xuasus es un dibujante asturiano que ha sabido ver el problema que existe con los nuevos historietistas españoles: o emigran, o fenecen, ésta es la cuestión, salvo rarísimas excepciones. Tal como esta el mercado en España, posiblemente —vamos, con mayor seguridad que la que se puede tener al afirmar que dentro de 100 años, TODOS CALVOS— Xuasus nunca hubiera llegado a ser un profesional de la historieta. En el Reino Unido, no sólo se ha hecho un profesional sino que además, vive de la historieta opíparamente y tan solo en un periodo de tiempo de unos tres años.

Buylla también tuvo que emigrar

El recientemente galardonado en el XVI Salón Internacional del Cómic del Principado de Asturias con el Haxtur «al autor que amamos», el autor asturiano y español, Adolfo Alvarez Buylla, le ocurre algo parecido a los de Xuasus. Buylla que es uno de los mejores autores de comics o historietistas que ha dado nunca este país, llevaba un montón de años relegado, postergado, castigado. Vamos, que ningún editor español se acordaba de él, a pesar de que aún sigue dibujando tan bien o mejor que cualquier otro de los veteranos que publican. En EL WENDIGO vimos esta enorme injusticia y poco a poco, a través de nuestra revista lo volvimos a poner en circulación comprándole y publicándole un montón de historietas. Fórum se acordó de él y le publicaron, después, unas cuantas historietas.

En la actualidad Buylla trabaja habitualmente y con regularidad para la Marvel inglesa, de esto vive. No cobra tanto como Xuasus, pero también es verdad que no ha tenido que moverse de Madrid, ciudad en la que fijó su residencia hace ya varias décadas.

?
XVII SALON
INTERNACIONAL
DEL
COMIC
DEL
PRINCIPADO
DE
ASTURIAS
GIJON
1 9 9 3
OCTUBRE 4 - 8
VISITANTES
PATROCINAN
Ayuntamiento de Gijón
PRINCIPADO DE ASTURIAS
CONSEJERIA DE EDUCACION, CULTURA, DEPORTES Y JUVENTUD
FMC
Fundación Municipal de Cultura
Ayuntamiento de Gijón
EXPOSICIONES
Museo Barjola
David Mazzucchelli
Sala de Exposiciones
Homenaje a Ambrós y Chiqui de la Fuente
ORGANIZA
EL WENDIGO
IX PREMIOS HAXTUR